
睡神扫描
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 游戏·人

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

¥14
2008.5
Vol.
28

聚焦GTA

卷首特稿

横行霸道之春

《GTA IV》与春季商战

后《GTA IV》时代

传世之书

从美国梦说起

《GTA》背后的故事

[斑斓之书]

记忆中的那些刀光剑影

[游戏人物]

Capcom新生代巨星**一濑泰范**

我是传奇**David Jaffe**

[热点追踪]

问世间宅为何物 解读OTAKU症候群

动漫秀

星辰的脉动

超时空要塞25周年纪念



Music CD



本辑赠品

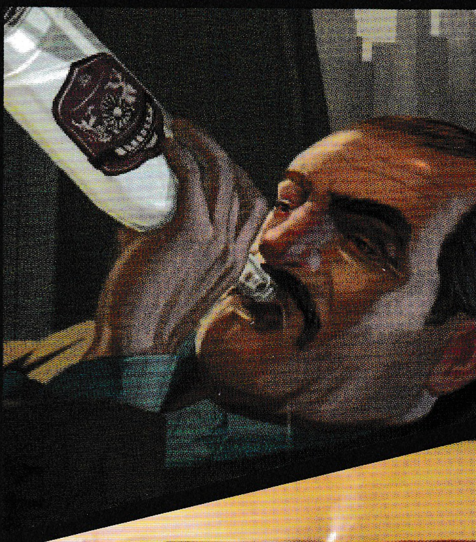
《奥丁领域》精美画册




POLICE














3359



卷首



梦的随笔

琳琳睁着天真的大眼睛，充满期待地盯着墙上的挂钟。已经 8 点 30 分了，爸爸妈妈怎么还没回来？

琳琳的小手小心翼翼地握着手中的大红花。考试的成绩下来了，她又一次考了全班第一，老师笑眯眯地抚摸着琳琳的羊角辫，把大红花颁给了她，班上响起小朋友们热烈的掌声，她能够看到大家的目光里充满羡慕……这已经是她拿到的第三朵大红花了！

爸爸妈妈每次都是星期六晚上 8 点准时到家。这次琳琳很焦急，她 6 点就坐在客厅的大沙发上等待爸爸妈妈，她一会看看挂钟，一会看看房门，有几次门外响起由远及近的脚步声，琳琳的心跳扑通扑通地加快，当脚步声来到房门前时，她的心都快提到嗓子眼了，然而每次脚步声总是经过房门，然后渐渐远去，琳琳叹了口气，垂着头，撅着嘴，落寞地看着手中鲜艳的大红花。

爸爸说："以后要好好学习哦！等你拿了三朵大红花后，爸爸妈妈就会回来，以后会天天陪着琳琳，再也不出差了。"

琳琳还记得爸爸说这话时，打了一个很可爱的笑脸符号。他们一家三口住在PlayStation Home的湖边别墅里，像往常一样家人坐在沙发上看电视，爸爸的网络形象和他本人像极了，下巴还留着点小胡茬，她记得爸爸从前老是把她抱在怀里，用胡茬扎她，她扭动着身子，笑嘻嘻地使劲往爸爸的怀里钻；妈妈裹着围裙，一脸微笑地从厨房里把香喷喷的菜端到饭厅……现在她却只能等到星期六晚上 8 点，在Home的虚拟家园里和爸爸妈妈一起过家家，妈妈仍然会从厨房里出来，但是手中没有端着菜；爸爸仍然会陪她一起坐在沙发上，但是不会拿胡子扎她——因为系统没有这些设定。

墙上的小兔子挂钟敲响了 9 点的钟声时，爸爸妈妈终于开门进来了。琳琳立刻从沙发上跳起来奔向门口，她很想一下扑到爸爸的怀里，可系统还是没有这个动作，她盯着键盘，用两个食指一个字母一个字母地打了几个字："爸爸、妈妈，我拿到第三朵大红花啦！"

爸爸开心地笑了，他打了一个喜出望外的表情："真的啊！琳琳真乖，真聪明！"

"那你们什么时候回来呢？"

爸爸半晌没有回话，妈妈像往常一样迅速发了一条预设的对话："只要你好好学习，乖乖地听大伯的话，爸爸妈妈很快就会回来了。"

琳琳的眼眶湿润了，泪水溢出眼眶，滴在胖嘟嘟的脸蛋上，泪珠顺着脸颊滑落，滴在了键盘上。琳琳用手背拭去泪水，抽泣着输入了一句话："爸爸骗人！爸爸说拿了三个大红花就回家的！"琳琳说完把键盘一摔，滚烫的泪水奔涌而出，她跑回自己的房间，抱着去年生日时爸爸送给她的泰迪熊嚎啕大哭，泰迪熊的身上污渍斑斑，留下了无数风干后的泪痕。"爸爸是大坏蛋，"琳琳心想，"爸爸不要我了吗？他们一定忘记了明天是什么日子……"

我在屏幕的另一端不知所措，"你们什么时候回来呢？"这个问题琳琳已经问了几十次，我想起明天好像是她的生日了。一年前，我给了她一个永远不可能实现的希望：拿到三朵大红花后就能看到爸爸妈妈了！这是我的挚友，她的父亲的最后遗愿。一年前，琳琳的父母在出差时出了车祸，我和琳琳的伯父赶到医院时，他们已经抢救无效。琳琳的父亲用最后的力气抓着我的手说："不要让琳琳知道……"

后来琳琳的伯父成了她的监护人，我和我爱人每个星期六晚上就会用她父母的账号和她在网上温馨的家园里见面，我几乎把她当成了自己的女儿。琳琳很听话，为了能在下一个生日前见到爸爸妈妈，她每天都在用功读书，竟然这么快就拿了三朵大红花了……

我从梦中醒来，发现眼角有一道干涩的泪痕，那个梳着羊角辫的小女孩仿佛仍在眼见。我坐在沙发椅上睡了三个小时，《模拟人生》这个销量过亿的游戏果然不适合我，我睁开惺忪的睡眼，正准备关机上床，突然瞥见屏幕中的虚拟大宅子里，有一个神情落寞的女孩，她的头上梳着一个羊角辫。

那一刻，虚幻与现实模糊了界限。

■ 星夜

■ 2008 年 5 月 13 日

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。



游戏 · 人第 28 辑

封面设计：一刀
封底绘制：丁琳
责任编辑：王伊浩
感谢 levelup.cn 提供部分资源及游戏试玩

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

后《GTAIV》时代



5月13日，《吉尼斯世界纪录》增加了一条耀眼的新纪录：《横行霸道IV》以3.1亿美元的首日销售额打破了《哈利·波特与死圣》的2.2亿美元销售记录，以“单日销售收入最高的娱乐产品”身分被载入史册。围绕这款超级巨作的狂热与喧嚣暂告一段落。

同样在5月13日，微软举办了“Gamer's Day”记者招待会，发布了Rare开发的两款力作，公布了多款年末大作的近况，围绕《战争机器2》、《神鬼寓言2》等战略级大作的年末商战蓝图逐渐清晰。

仍然是在5月13日，Konami与SCEJ联合召开《潜龙谍影4》制作完成新闻发布会，平井一夫在会上说：“Konami与索尼紧密合作将《潜龙谍影4》推向世界，我们将全力支持《潜龙谍影4》的首发和广告攻势。”发布会刚结束没多久，《生化危机5》、神谷英树新作《猎天使魔女》等日系厂商大作通过《FAMI通》杂志汹涌出击。

还是在5月13日，EA公布财年业绩报告，宣布单财年共推出27款百万大作，其中15款游戏销量突破200万，财年营业额达到36.7亿美元，同比提高19%，但亏损额达到4.54亿美元。此前一份证监会的资料显示，EA正秘密筹借10亿美元，随时准备吞并Take-Two……

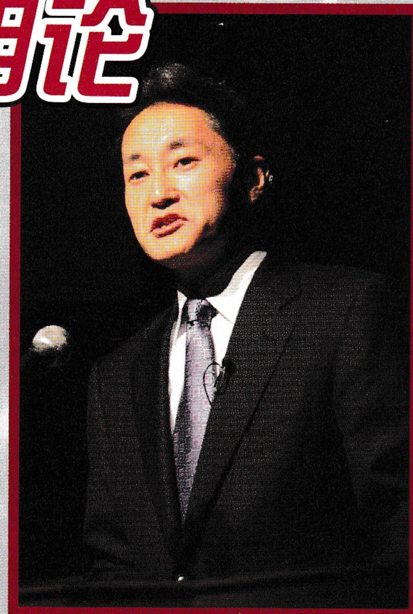
2008年4月，整个游戏业都在为《GTAIV》让路，甚至好莱坞大片也避之唯恐不及。《GTAIV》的风暴过后，蓄力已久的厂商们纷纷高调露面，以索尼与微软为代表，到处弥漫着一股浓浓的火药味。

后《GTAIV》时代的战幕已经拉开，这将会是一场血雨腥风的战斗，次役也许将决定硬件商们最终的势力版图，而第三方之间的并购战也将最终决定软件市场的格局。《GTAIV》是次世代步入成熟的标志，也是游戏业界新生的开始。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

十年周期论

2008年是霍华德·斯特林格爵士的幸运年，自年初以来，在他身边可谓好事不断，东芝败北、蓝光获胜，索尼集团的业绩蒸蒸日上。3年前斯特林格从出井伸之手中接过了索尼这个巨大的烂摊子，这位强势的威尔士老人提出3年内复兴索尼的雄伟目标。如今3年之期已到，索尼集团果然神奇地摆脱了困境，而且创造了索尼自成立以来最辉煌的成绩：2007财年，索尼集团总营业收入达88714亿日元，纯利润达3694亿日元，这是索尼集团成立以来的最高纪录；当期索尼运营利润为3745亿日元，为上一财年的5倍以上。当日索尼股价暴涨近10个百分点，如此漂亮的成绩单想必已经让索尼举社欢腾。



斯特林格的索尼盘活计划已经成功，下一个盘活的目标被重点锁定在SCE。

上一财年SCE的业绩也有小小的起色，销售收入提高26.3%，达到了12840亿日元，净亏损额减少1078亿日元，PS3年销量924万台。索尼在其财报中指出，2008财年PS3销量预计为1000万台，比起2007财年仅仅是略有提高，这事实上是一个相当重要的战略信号，暗示着索尼在2008财年里对PS3的扩张战略可能不会像人们原先预计的那样激烈，斯特林格与平井一夫显然将PS3业务尽快扭亏为盈视为当务之急。在过去的两个财年里，PS3已经吞掉了索尼集团超过3500亿日元，这笔令人触目惊心的巨额亏损已经难掩投资者们的悠悠众口。索尼集团的财政虽已宽裕许多，但潜在危机仍然如影随形。今年来索尼的股票表现是日本五大消费电子巨头中最为糟糕的，1～4月份期间持续大幅度下跌，从近7000日元的高位跳水到不足4000日元，以至于有分析家认为索尼2007财年的惊人业绩是其托

高股价挽救投资者信心所造的假象，主要收益来自上一财年里砸锅卖铁抛售金融及芯片业务，索尼集团产品线太长、缺乏核心竞争力的问题依然存在。SCE曾是索尼的核心竞争力之一，如今却长期靠接济度日，3500亿日元的“市场启动成本”未免过于高昂，久多良木健可以无视集团财务私自调低PS3售价，平井一夫如今可用的资金不多，PS3已经告别烧钱的时代，平井一夫的PS3战略规划前提是扭亏为盈——即便这意味着PS3的普及进度将被再度推后。

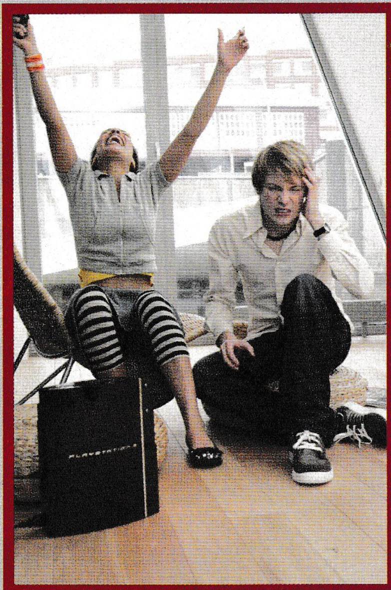
2007年6月，久多良木健黯然离开了SCE，在临别前的一次告别演讲中，他告诫SCE所有管理者：“不要以为PlayStation是你们自己的东西，它属于世界各地所有的用户。”平井一夫至今仍将久多良木健的这番训诫铭记于心。久多良木健的临别赠言更像是对PS3战略失误的忏悔，PS3本应是属于所有玩家，久多良木健却在它的身上倾注了过多的个人梦想，忽略了用户真正的需要。将“火炬”传给平井一夫这位软件派管理者确实是SCE的最佳出路。

《横行霸道IV》发售之后，已经半年没有公开露面的平井一夫又一次登上了演讲台，在欧洲召开的“PlayStation Day”中再度发表“十年周期”理论：“我很自信，在10年的生命周期后，我们将会达到预期的装机量，届时我们将肯定处于领先地位！”

平井一夫与久多良木健的区别在于：前者秉承以软件延长主机生命周期的经营思想，而后者总是走在技术潮头，迫切地使用尚未成熟的最尖端技术。PS的生命周期为7年，PS2在上市后的第8个年头里预计仍将有千万台的年销量，游戏产业的技术换代有速度放缓的趋势，Wii的火爆就是最好的证明。不少分析家认为微软的出现会让游戏主机的生命周期进一步缩短，Xbox的生命周期只有4年，X360也许只会有5年的寿命，笔者则认为游戏画面进化的瓶颈，以及Wii对业界整体发展方向的冲击将会让游戏业的下一次硬件技术进化大大推后。X360过早露面的原因是Xbox翻身无望，微软急切地要用新主机敲开市场，如今X360虽谈不上形势大好，至少已经开始持续盈利，主机售价也有很大的下调空间，美国的游戏软件商们更是把X360当作衣食父母，X360占据了美国游戏软件市场的最大份额。苦心栽培了将近10年的游戏业务好不容易迎来了收获的时节，怎可能在这种时候砍伐了自己的摇钱树，再用数十亿美元灌溉一片新的土壤？除非X360已经沦落到大降价和超大作都不管用的垂死阶段，否则“X720”恐怕没有那么轻易露面，微软互动娱乐部新副总Don Mattrick也已放话“X360的生命周期少说也有七八年”。

推广新主机是一个烧钱的过程，只有最大限度地延长主机生命周期，才能让硬件商获得最大利益，软件商也可减少在前沿技术上的研发投入，任天堂总是下意识地抵制技术进化也是这个原因，所谓“过于重视画面会导致忽略游戏性”只不过是粉饰之词而已。

能预见十年技术方向的久多良木健告诉我们：下一代主机将会基于网络；已经退休的比尔·盖茨告诉我们：未来是网络的世界；致力于开拓市场的岩田聪告诉我们：任天堂扩大游戏人口的下一步是网络。虽然我们难以预测下一代主机的方向，但几乎可以肯定在硬件商们的技术蓝图中，网络的重要性已经超越画面进化，这意味着厂商要用更长的时间为自己的网络服务培养更多的用户，让习惯单机游戏的绝大多数家用机用户接受更长时间的网络洗礼，这就要求硬件商进一步延长这一代主机的寿命，硬件进化过于焦急就只能让自己的用户局限于核心玩家的世界。



千万胜利论

在索尼宣布其财年收入创纪录的同一天，微软针锋相对地宣布X360已于美国突破千万销量，成为在美国最早突破千万销量的主机。Don Mattrick继承和发扬了彼得·摩尔的理论体系，老调重弹地宣布“率先突破千万销量的主机总能最后获胜”。虽然谁都知道Wii的销量早已超过X360，即便是在美国本土X360也很快要被Wii赶超。

微软对“千万理论”笃信不疑，为了让X360销量尽早过千万，比尔·盖茨宁愿让数百万台X360积压在仓库中也要在CES展中志得意满地宣布X360全球“出货”过千万；一年后，同样是在比尔·盖茨的CES基调演讲中，微软高调宣布Xbox LIVE用户数突破千万，仿佛看到这个数字就看到了未来，看到了希望，看到了胜利。只可惜在众多分析家的各种理论预测中，有任天堂神速胜利论，有索尼后期胜利论，唯独微软胜利论鲜有耳闻。所谓“千万理论”并不是什么金科玉律，过去历经四代的主机战争从来没有哪一次像今天这般激烈，竞争者们的实力从未如此接近。X360虽然率先破了千万，却因三红而惨跌一跤，进入2008年后在与索尼的正面交锋中落于下风，包括EA等第三方都预测2008年X360销量将低于PS3，与Wii相比几无胜算。

但“千万理论”也不完全是个噱头，主机的千万销量确实是第三方衡量支持力度的重要参数。微软到底是做软件起家的，对软件的经营轻车熟路，就算是遇上三红这么大的质量事故仍然可以把PS3牢牢地踩在脚下，X360的软件阵容让铁杆玩家们无法不为之动容。软件永远是游戏业的利润支柱，权利金收入从来都是主机商的生命线（任天堂除外）。在PS2逐渐退出历史舞台、软件销量迅速滑落之际，第三方自然而然地将率先突破千万销量的X360作为主力，况且微软不像任天堂，不存在主机受众与第三方八字不合的状况，更何况X360铁杆玩家多，软件消费能力强，X360的软件开发环境也较为友好，微软还能时不时地对一些重要大作慷慨解囊，X360对于欧美第三方来说是无法不为之动容的主机，就连日本厂商明知X360在日本回天乏术，却依旧献上《薄暮传说》、《无尽的未知》之类大作。今年1月份，在Don Mattrick向微软内部员工发布的一份备忘录中说：“历史表明，为第三方创造最高收入的主机将会成为最后的赢家，根据最近的NPD数据，X360在2007年里创造的第三方收入超过了索尼与微软的总和。”

去年X360仅在美国就卖掉了5千多万套游戏软件，比NDS还要高出一千多万。软件销量高，意味着权利金收入丰厚，上个财季微软娱乐设备部小幅盈利8900万美元，这笔钱对比尔·盖茨来说只是微不足道的零头，但比起去年同期亏损3.24亿美元已经是了不起的进步，X360业务目前已经处于持续盈利状态。正如著名分析家Michael Pachter所说，微软最后能否打倒索尼并不重要，重要的是微软已经成功地把游戏业务从一个战略性投资项目变为盈利项目，而且获得了绝大多数



▲刚刚公布的《班卓熊大冒险3》表现了微软扩大用户群的努力。

第三方的鼎力支持，单从这一层面来说，X360已经获得了胜利。

但在比尔·盖茨的计划中，盈利只不过是X360的第一步，与久多良木健一样，网络化家庭才是比尔·盖茨真正的目标，区区两千多万的核心玩家只是这个网络世界中的冰山一角，比尔·盖茨的目标是建造一个覆盖十亿人的、由微软控制的网络化家庭，这就是微软在E3 2005展前发布会中吹嘘"目标用户十亿人"的真正用意。要实现这个宏伟目标，至少要让Xbox这个品牌像PlayStation一样步入一亿个家庭的客厅。

X360选择了以游戏为本的发展思路，试图模仿当年PS的成功模式打入亿万家庭，而成为主流的基本条件就是要获得真正的主流游戏。微软曾在Xbox时代与《GTAIII》失之交臂，重夺《GTAIV》是其第三方争夺战中最大的胜利，微软不惜斥资5000万美元购买区区两张资料片，显示其对主流游戏志在必得的决心。微软打出"X360是您玩《GTAIV》的最佳选择"这一口号，宣称对《GTAIV》投入的广告宣传力度与《光环3》相当。游戏发售后，X360版销量占六成以上，X360主机销量提高约60%。表面上看，微软的确从索尼手中抢走了不少玩《GTA》的老主顾，至少PS3版《GTAIV》已经很难像PS2时代那样突破千万销量。但X360距离真正的主流化还为时尚早，目前其在美国和欧洲的周销量都已落后于PS3，X360的核心玩家市场已趋于饱和，下一阶段才是面向大众的开拓期。以《GTAIV》的发售为契机，X360正在从核心向主机进化为大众向主机，这需要有更多样化的软件阵容，以及低于200美元的主机售价。对此微软早有准备，X360今年之内势必会有一轮大降价(很可能是在《MGS4》发售或E3期间)，微软甚至秘密研发了一款动作感应手柄以应对将来局势的变化。近期微软召开的Gamer's Day中着重宣传Rare的《班卓熊大冒险3》和《宝贝万岁2》等低龄向游戏，为X360进一步推向低龄市场热身，《开麦拉！》(Scene It?)等家庭向游戏也在加速推广，微软已经为X360的主流化做好全方位的准备。

超级大作论



当一款主机的年销量突破2000万台之后，便进入了大众化普及阶段，Wii一出生就直接开始进行大众化普及，2008财年的销量目标是2500万台，也许在PS3和X360走向大众化之前，Wii已经成为主流主机。但Wii的销量如何与索尼和微软并无直接冲突，人们习惯于用三国论来分析M、S、N三家的势力争夺，而这种竞争理论已经越来越不适应当今的业界局势，次世代领土争夺战的真正主角只有M、S两家，任天堂扮演边疆开拓者的角色，即便Wii的销量突破一亿台，也不代表PS3没有最终破亿的可能，索尼只要死守十年战略，联合第三方以高质量游戏延续PS3寿命，就总会有悄然翻身之日。

索尼需要的是时间，Home需要时间，《杀戮地带2》需要时间，《最终幻想XIII》更需要时间，索尼所面临的风险在于这漫长而频繁的延期中会发生市场结构的根本性变化，尤其是在日本市场，传统游戏大作的长期缺席已经让日本游戏界发生了一些结构性变化。2004年在CESA的调查结果中，72%的日本玩家表示最喜欢角色扮演游戏，其次为动作、冒险、对战等游戏类型，2008年CESA的调查结果中，这些传统游戏类型榜上无名，最受期待的游戏类型为"学习与知识类"(40.6%)，其次分别为健身类、实用软件类等。任天堂在开拓新市场的过程中，是否让传统玩家的口味也发生了变化？单从CESA的报告就推断日本传统游戏市场已穷途末路未免过于武断，日本近两年缺乏传统游戏大作是主要原因。从欧美的市场格局来看，传统游戏市场非但没有萎缩，反而为超大作的诞生制造了更加难得的契机。

前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔曾说，次世代的超大作将会达到2000万套以上的销量级别，目前为止，2000万级别的游戏尚未出现，但准千万级别的游戏却增加了不少，仅去年一年就有《光环3》、《吉他英雄III》和《使命召唤4》这三款准千万级游戏，《麦登NFL》、《职业进化足球》等传统大作的销量级别也在提高，这种趋势在《横行霸道IV》身上得到了最生动的演绎。

《GTAIV》的发售令全球为之瞩目，人们也许没有注意到在《GTAIV》的阴影下同期于美国上市的《马里奥赛车Wii》依然取得了120多万套的首周销量，两个超大作没有产生丝毫的排挤效应，当周PS3、X360和Wii的销量都有50%以上的增幅，M、S、N面对各种市调数据再次表现出皆大欢喜的反应。以Wii为首的休闲游戏固然有其市场，但全球数千万《GTA》拥护者也不至于突然间对传统游戏兴趣全无，只顾对着简单的休闲游戏手舞足蹈。Rockstar的丹·豪瑟在《纽约》杂志的采访中说："去他妈的休闲游戏，人们仍然需要具有突破性的大作。"

1977年，《星球大战》让美国电影业进入大制作、高票房的超大片时代。以6亿美元首周销售额创造吉尼斯世界纪录的《GTAIV》也将开启游戏业的造神时代，用好莱坞的思想经营大作，用铺天盖地的宣传和媒体炒作成为社会焦点，用上亿美元的制作成本打造令人无法抗拒的精品，这是次世代游戏在成本激增的局面下实现高盈利率的必然出路。但超大投资规模也意味着超高的投资风险，《GTAIV》这种级别的大作一旦投资失败，足以导致一家中型游戏发行商的破产，只有EA这种行销渠道强大、每年创造27款百万大作的巨型软件商才能将风险降到最低……好莱坞式的超大作时代必然导致好莱坞式的超大型并购运动。

超级并购论

《GTAIV》发售后，Take-Two的股价在小幅微涨之后连续数日下滑，股价下跌的原因并非《GTAIV》销量不佳，正相反，《GTAIV》的销量比大多数分析家预计的都好，也正是因为这样，Take-Two要求EA提高收购价码的立场更为坚定，而EA已经在此前半个月在公开市场上小幅下调收购价，表现出决不妥协的姿态，好好的一场姻缘面临着因聘金问题而告吹的危险，于是投资者们纷纷信心动摇，开始出现抛售股票的迹象，毕竟Take-Two目前超过26美元的股价是因为EA的求婚而被托高的，没有了EA难免要被打回原形，就算是《GTAIV》也不足以让Take-Two的市值平白无故地提高一半。

EA新老总里奇蒂耶罗是资本市场的老手，曾在风险投资公司混迹多年，重掌EA之后神速吞下了多家中小型企业，在Activision Blizzard的刺激下终于不再满足于招揽虾兵蟹将，将触手伸向了拥有《GTA》的Take-Two。EA/T2并购案贵在时间，EA需要尽快将Take-Two纳入旗下，这样EA才能利用其强大的市场网络在年末商战期间推广Take-Two的几大作品，包括《GTAIV》在年末期间的二度冲击。时间越拉越长，EA的股东们势必去耐性。况且Take-Two这家依赖《GTA》崛起的暴发户股价从来都是起伏无常，《GTAIV》热潮过后其企业价值会缩水不少。里奇蒂耶罗对收购博弈心理把握得极为透彻，时不时地在媒体上发表"除Take-Two外我们还有大把选择"的论调，而Take-Two老总施特劳斯也是仗着《GTAIV》正当红之时底气强硬，一方面号召股东们别为眼前的蝇头小利所动，另一方面干脆在媒体上宣称："我个人认为这次合并可能压根就不会成功。"

EA将Take-Two的收购决定期限从4月30日延长到5月16日，即其财报发布的2天后。在此过程中，EA筹借了10亿美元为Take-Two收购案做准备。EA财报发布当天，人们满心期待地盼望着EA抬高价码最终将Take-Two拿下，可惜等待人们的只有EA巨额亏损4.54亿美元(主要来自BioWare Pandemic的收购费用)的消息，EA对媒体发布的财报解读指南中对Take-Two并购案只字不提。眼看着EA与Take-Two都对并购表现出一拍两散的决心，媒体和分析家仍然在为二者的联姻加油呐喊。施特劳斯表面上对EA爱搭不理，内心中恐怕不会那么坦然。EA一旦放弃收购，Take-Two股价必暴跌，股东利益将遭受严重损失。今年初，英国SCi公司(《古墓丽影》发行商Eidos母公司)总裁就是因为错过了并购良机而引咎辞职。Take-Two是业界的烫手山芋，虽有《GTA》这个绝世品牌，但官司纠纷与金融丑闻同样令人目不暇接，几年来已有数名执行官级别的高层落马，虽然近年来传媒业资本大举入侵游戏业，有意收购Take-Two的买主却着实不多。

Take-Two因《GTAIII》而崛起，用该系列的收入打造了"2K"品牌，在体育游戏领域与EA血拼，在"2K"旗号下推出的《生化奇兵》和《上古卷轴IV》都是鼎鼎大名的牌子，但在《GTA》缺席的2006和2007财年里，Take-Two的净亏损额都超过了1.3亿美元。过于依赖单个游戏系列的结果就是财务状况极度不稳定，此类游戏公司的最终出路只能是找个好婆家，或者至少是进行同级并购，以并购双方的产品线互补化解风险(Square Enix就是最佳案例)。EA实在是Take-Two极好的归宿，比起完全依靠金钱投靠大财团，EA至少可以为Take-Two的产品线提供现成的巨型营销网络，EA丰富的资源可以让Take-Two的大作在更多平台上亮相，而且年营业额达36.7亿美元的EA不会因为少了一个《GTA》而出现全年业绩的剧烈波动。

EA也同样需要Take-Two提高其产品口碑。去年Activision依靠《使命召唤4》、《吉他英雄III》等叫好又叫座的游戏抢走了EA的大量市场份额，今年初里奇蒂耶罗曾告诉记者："市场份额的流失令我最无法容忍。"进入次世代后，EA的罐头式游戏量产策略渐露弊端，为赶档期宁愿牺牲质量的做法遭到猛烈抨击，至今未有《生化奇兵》之类获得一致好评的次世代原创品牌出现，《极品飞车》等老面孔的销量与评价也有下跌之势。去年美国游戏销量榜TOP50中，EA的游戏仅三款，分别是《麦登NFL08》的X360、PS2和PS3版。提高游戏质量已经成为里奇蒂耶罗重夺市场份额的当务之急，自其上台以来，在员工福利方面进行了一些改革，最近的财报中特别附带了EA员工满意度的调查结果，彰显其工作环境的改善。里奇蒂耶罗明确表示Rockstar是其收购Take-Two的动力，这家明星工作室在源源不绝的生产百万大作，为测试RAGE引擎(《GTAIV》引擎)而抽空制作的乒乓球游戏都能有近百万套的销量，Rockstar的加盟可大大改善EA的品牌形象。即便EA/T2并购案最终告吹，里奇蒂耶罗估计也要想方设法把Rockstar挖走，他曾在多种场合赞美Rockstar，他说："我对Rockstar及其领导人有着无比的敬意，过去5年来他们的母公司换了6个CEO，然而这个组织和领导队伍却巍然不动。"


■EA总部的工作环境十分宜人。



收购是提高自身游戏开发实力最快捷的方式，收购Criterion让EA拥有了RenderWare技术，对Crytek的资金援助使其拥有了《孤岛危机》和CryEngine2，对BioWare Pandemic的收购使其在角色扮演游戏领域建立了雄厚根基，与MTV Games从Activision手中夺走Harmonix使其迅速抢占音乐游戏领域，《摇滚乐队》成为今年一季度EA的主要利润源。EA通过资本杠杆疯狂扩张其游戏王国，Activision在自我膨胀的同时通过与Vivendi Games的对等合并摇身成为最大的第三方游戏发行商，不甘示弱的EA只有收购Take-Two这种级别的发行商才有望重夺首席第三方之位。今年6月份之后，随着Activision Blizzard的成立，游戏软件市场的两极格局正式形成，三大硬件商为迈入主流而以超大作对轰之时，EA与AB这两大第三方势力也将用几个价值最高的游戏系列血拼市场份额，对于游戏业界的未来走向，他们具有与硬件商同等的发言权。

也有人担心倘若Take-Two被EA吞并，Rockstar会沾上EA的罐头味，成为一家看着账本和日历做游戏的流水线企业。里奇蒂耶罗说EA不会改变Rockstar，倒是Rockstar正在改变EA，EA的一些工作室正在依照Rockstar的模式而改革。里奇蒂耶罗丝毫不掩饰自己对萨姆·豪瑟的崇拜，一年前他曾与萨姆和U2主唱Bono在好莱坞某酒店讨论流行文化，事后他说只要和萨姆一起待两个小时，你就会知道他与斯皮尔伯格和Bono是同一级别的天才。对于里奇蒂耶罗如此露骨的表白，萨姆很是受用，表示加盟EA他本人"没有任何异议"，因为不管Rockstar花落谁家，它永远是独立运营的Rockstar，《GTA》的命运永远是掌握在Rockstar自己的手中。

附录 Take-Two的家底

经过多年的扩张与积累，Take-Two目前已拥有Rockstar、2K Games、2K Sports和2K Play这四大子品牌，共有16个工作室，总共1300名游戏开发人员，目前为止共有30多款游戏的销量超过百万。《横行霸道》系列"累计销量超过7000万套，"《湾岸 午夜俱乐部》系列"销量超过1200万套，"《文明》系列"销量超过800万套。

Rockstar 与暴雪一样，是一家基本处于自治状态的巨星级工作室，拥有《横行霸道》和《午夜俱乐部》这两大系列，堪称家用机领域的暴雪。该子公司由6个工作室组成，共600名开发人员。Rockstar的《午夜俱乐部》是《极品飞车》的强力竞争者，《午夜俱乐部3》各平台总销量超过700万套，最新作《午夜俱乐部 洛杉矶》将于秋季发售。Rockstar出品的绝大多数游戏销量都在百万以上，包括：《学园坏小子》(150万)、"《马科斯·佩恩》系列"(700万)、《荒野大镖客》(150万)。

2K Games 实力仅次于Rockstar，包含6个工作室，共470名开发人员。除了自身开发的游戏外，也代理Bethesda Softwork等实力级工作室的顶尖作品。去年2K Games的《生化奇兵》媒体总评分达96分，销量超过200万，《生化奇兵2》将于2009年发售；2005年的《文明IV》销量达300万套，获得多家媒体的"年度最佳PC游戏"殊荣。

2K Sports 包含3个工作室，235名开发人员，2K系列体育游戏在评价上常常超越EA Sports的作品，尤其是在篮球和冰球游戏方面，"《MLB 2K》系列"棒球游戏更是EA垂涎已久的领域。《NBA 2K》共推出4作，销量600万；《MLB 2K》共推出6作，销量550万；《NHL 2K》推出4作，销量250万。

2K Play 新成立的一个子品牌，只有一个工作室，20名开发人员，专注于休闲游戏市场。去年在Wii上推出的《嘉年华游戏》销量超过120万套。

横行霸道之春

《GTAIV》与春季商战



经历了2007年全球游戏市场的爆炸性增长后，很多分析家担忧在2008年里游戏市场规模可能会出现萎缩，因为在目前已知的游戏阵容中，2008年末商战期间的大作规格很难与2007年相媲美，虽然有《战争机器2》、《抵抗2》等大作推出，但比起2007年的《光环3》、《使命召唤4》、《超级马里奥银河》等巨作还是逊色了许多。但2008年的游戏市场格局与往年有很大不同，因为在这一年里，春季商战的大作阵容之强可以说是前所未有的，《横行霸道IV》、《GT赛车5 序章版》、《Wii Fit》、《马里奥赛车Wii》、《任天堂全明星大乱斗X》等巨作都选择在这段期间上市，虽然春季商战一向是年末商战之后的又一个小高潮，但如此豪华的巨作阵容不仅超越了春季商战的常识，更是令往年的年末商战也显得逊色。在3～5月份的这段时间里所推出的游戏中，很可能会有4款千万级大作诞生，除了《横行霸道IV》之外，《Wii Fit》、《马里奥赛车Wii》、《任天堂全明星大乱斗X》随着在欧美的陆续上市也具备了"冲千万"的潜力，它们的出现让过去几个月里全球各地捷报频传，每个月都有新的销售记录诞生。这场春季商战的狂潮在《横行霸道IV》的发售中被推向了最高潮，一些主流媒体也纷纷撰文声称：游戏已经成为主流娱乐！

文 藤曦　编 星夜　美编 NINA

欧美 《横行霸道IV》狂潮降临

每个月NPD Group发布的业界统计数据已经成为美国游戏业的焦点，微软、索尼和任天堂总是会在NPD的数据发布后紧接着发布一份自己对NPD数据的"解读指南"，而从今年1月以来，NPD的数据似乎总是让这三家厂商皆大欢喜，整个美国游戏业界正在保持高速增长，三大厂商也都有自己值得吹嘘一番的数字。根据NPD的数据，今年第一季度美国游戏市场规模已经比2007年第一季度提高15%。4月份美国游戏市场的同比增长率为40%，当月光是《GTAIV》和《马里奥赛车Wii》的销量就超过了所有其他游戏的总销量。虽然增幅没有分析家们预测的那么大，但是考虑到去年同期是复活节期间（今年复活节为3月份），这样的增幅已经是相当惊人。

根据英国市调公司Chart-Track的统计数据，今年第一季度，英国总共卖掉了1789万套游戏，销售额达4.184亿英镑，而去年同期为1562万套和3.17亿英镑。在1768万套游戏中，有37%是由任天堂发行，其中销量最高的游戏是任天堂与世嘉联合发行的NDS版《马里奥与索尼克》。而在4月份，任天堂的《Wii Fit》和《马里奥赛车Wii》在欧洲陆续上市，《GTAIV》欧版首周销量更是超过了200万套，4月份欧洲的游戏市场规模增幅预计将会超过美国。

北美硬件销量榜

统计区间为：2008年1月1日～5月3日

主机	销量	累计总销量
NDS	255万9016	2260万8848
Wii	251万9014	1113万8433
PS3	136万0098	488万4496
X360	134万3562	1171万8512
PSP	129万1900	1258万8032
PS2	117万3807	4802万2858

北美软件销量榜

主机	销量	累计总销量
X360	2231万7808	9980万6926
Wii	2165万1259	6708万5856
NDS	1449万7131	9350万9750
PS3	1060万8875	2866万8719
PS2	826万9448	15558万0692
PSP	534万4619	4958万2557

发行商游戏销量（北美）排名

排名	厂商	销量
1	Nintendo	1854万5090
2	EA	907万6219
3	Activision	761万2113
4	Ubisoft	618万0514
5	SCE	424万1261
6	Sega	420万2621
7	Rockstar	402万6418
8	THQ	400万5957
9	Take-Two	348万0553
10	Microsoft	271万8664

横行霸道IV

首周销量 600万套

早在《横行霸道IV》发售之前，众多分析家就开始纷纷预测该作的销量，路透社分析家Scott Hillis认为该作的首周销售额会达到4亿美元，《纽约时报》分析家Matt Richtel认为该作前两周的销量可以达到500万套。摩根著名分析家Michael Pachter则认为截至2008年底，该作销量可望达到1100～1300万套。而对于这些分析家的预测，Take-Two董事局主席Strauss Zelnick早在游戏发售之前就已经指出："分析家们的预测都太保守了，他们完全没有意识到《GTAIV》的真正潜力！"对于该作销量预期最高的分析家Evan Wilson在综合媒体的超高评价后，预测其首周销售额可以达到5.5亿美元。

《横行霸道IV》发售后横扫全球，世界各地都出现了火爆抢购的局面，虽然游戏的首批出货量很高，但玩家的需求量更高。该作以



600万套、5亿美元的首周销量额创造了空前的辉煌纪录，其首发当日销量就达到了360万套，销售额达3.1亿美元，让去年《光环3》创造的1.7亿美元的首日销售额记录相形见绌。游戏发售之后也立刻创造了家用机上有史以来最热门的网战现象，据称该作首发当天绝大多数登录Xbox LIVE的玩家都在玩《GTAIV》的网战，长期霸占榜首的《使命召唤4》当周屈居次席。在销量比例方面，Take-Two并没有给出X360和PS3版的具体数字，但是从零售商的数据来看，在美国X360版销量是PS3版的两倍，在英国X360和PS3版销量比例为3：2左右，但是在欧洲其他国家，PS3版的销量大多在X360版之上。VGchartz的数据显示，PS3欧版《横行霸道IV》首周销量为121万套，X360版为97.9万套。到了第二周，两个版本的销量都大幅滑落，但是仍以明显的优势占据一二两位，其中PS3版销量为30万套，X360版为26.2万套。《横行霸道IV》对PS3和X360的硬件销量促进作用都非常明显，当周PS3在美国和欧洲的销量提高了80～100%，X360销量提高了60%～80%。

很多观察家都认为《横行霸道IV》的推出会让当周上映的《钢铁侠》票房遭到严重冲击。其实早在去年《光环3》上市时，就已经有一些好莱坞观察家认为当期美国票房低迷的一个重要原因正是《光环3》，而在《横行霸道IV》发售后，有报道称很多电影公司开始关注游戏大作的发售档期，在安排电影上映档期时，首次开始将回避游戏大作的发售作为一个参考因素。

媒体综合评分 99分

《横行霸道IV》发售时，PS3和X360的总装机量约为3000万台，比当年《圣安德里亚斯》上市时的PS2出货量少得多，能够创造销量新高离不开媒体的集体狂推，无论是专业游戏媒体还是主流媒体，都对其赞不绝口，数十家媒体都打了满分，使其媒体总评分超过了《塞尔达传说 时之笛》，成为有史以来评分最高的游戏。不过据称很多媒体都是被Rockstar邀请到他们的总部或者是他们安排的酒店里进行游戏评测的，因此也有人认为该作的评分存在水分。尽管如此，很多主流媒体也给出了接近于满分的评价，GameSpot等主流媒体也表示他们是在对游戏独立体验了上百个小时的情况下打出满分。

第一家给《横行霸道IV》打分的权威网络媒体是IGN，编辑Hilary Goldstein对其画面、表现力、音效、游戏性和耐玩性这五大指标都打了满分，总评价自然也是满分，这是IGN自从1999年的《灵魂能力》以来的第一个满分游戏。IGN认为《GTAIV》的突破程度与《GTAIII》一样巨大，就算偶尔存在一些不足也在无数的优点中显得微不足道；GameSpot同样给了满分，这是其自从2001年以来的第一个满分，认为其"毫无疑问是有史以来的最强《GTA》"。英国《PS官方杂志》也打了满分，评价中说这是一款"把所有《GTA》中最强的元素再进行进化的杰作"。

一些非游戏媒体对本作的激情丝毫不比专业媒体差，英国当地报纸《每日之星》在评论文章中说："这将会是一款具有决定性意义的作品，未来几年后，人们会把它作为时代的标志而怀念。"电影杂志《Empire》也是给出满分评价，认为其"太他妈的接近完美了"！《纽约时报》说："它是一个用乐趣包装起来的文化盛宴。"

GT赛车5 序章版

总销量 223万

根据SCE于5月9日发布的数据，截至4月30日，《GT赛车5 序章版》的全球销量为223万套(包含网络收费下载版)，其中日本27万，北美55万，欧洲138万。第三方统计机构的数据显示，《GT赛车5 序章版》的销量仍是以店头零售版为主力，零售版销量约为150万，这已经超过了PS2的《GT赛车4 序章版》。而且目前《GT赛车5 序章版》在欧美的周销量保持在10万套以上，销售前景持续看好。

足球与赛车是欧洲玩家最青睐的游戏类型，《GT赛车》能够成为千万级游戏系列，也是有赖于欧洲市场。《GT赛车4》全球销量1006万套，其中有577万套都是在欧洲卖出的，欧版的销量达到了美版的两倍。《GT赛车5 序章版》选择于复活节期间在欧洲推出，当即登上销量榜首，当周PS3销量达到12.8万，一举超越了Wii，其销量增幅比降价80欧元的X360还高。相比之下，《GT5P》在美国的销量就低了一大截，首发当周销量为14.5万，不过也已经让PS3的当周销量提高了28%。作为一款体验版性质的作品，《GT赛车5 序章版》能有如此实力确实是超出了大多数人的预计，制作人山内一典承认，这款体验版游戏本身也只能算是半成品，需要通过后期的不断下载更新才能算是真正的"序章版"，那么真正的《GT赛车5》会有多大威力呢？



任天堂全明星大乱斗X

总销量 524万

《任天堂全明星大乱斗X》虽然尚未在欧洲上市，但仅依靠美日两地，就已经突破了500万销量，任天堂群星的魅力可见一斑。任天堂社长岩田聪在E3 2005的发布会中就已经宣布开发该作，但真正的开发是在2005年10月才开始的，任天堂为其专门在东京设立了一个新的办事处。游戏开发过程中也得到了众多其他公司的协助，例如世嘉、GameArts和Konami。《任天堂全明星大乱斗X》原本计划于2007年末发售，并且成为日本2007年末商战最受期待的大作，在该作宣布延期到2008年发售后，日本众多零售商表示失望，认为"今年缺少了具有决定性意义的大作"。《任天堂全明星大乱斗X》不仅角色阵容强大，而且音乐阵容也极为强大，共邀请了36位著名作曲家为本作谱曲，包括《最终幻想》的音乐制作人植松伸夫。它也是Wii上第一款使用双层DVD的游戏。



《任天堂全明星大乱斗X》在日本的销售盛况可以用"众星捧月"来形容，从媒体到零售商再到玩家都表现出极高的热情，首发当周就创造了超过80万套的惊人销量，第二周销量便已突破百万，成为日本地区最快达成百万销量的Wii游戏，日本各地都出现了缺货现象。在美国，该作经过两次延期后，终于在3月9日上市，首日销量87万，当周销量即超过140万套，任天堂表示这是他们有史以来卖得最快的游戏。当周Wii在美国的销量提高121%！而且在第二周，它仍以将近60万套的销量占据销量榜首，Wii的销量进一步提高了50%。

媒体综合评分 94分

《任天堂全明星大乱斗X》是《FAMI通》的第7款满分游戏，"每次对战斗都能感受到快乐"这样的评价最简单直观地表明了该作出色的游戏性。游戏的多样化与深度得到了媒体的一致好评，《Nintendo Power》也打了满分，认为这是"任天堂开发的有史以来最出色的游戏之一"。作为一款面向大众化的游戏，《任天堂全明星大乱斗X》对于新手的照顾获得了GameSpot的好评，同时对于老手来说也有深入的挖掘价值，为此GameSpot打了9.5分。但游戏的读盘时间较长和场景缺乏想像力也让IGN等媒体感到不满，而且由于机能限制，该作画面比起NGC的前作没有什么长进，也让GameSpy等媒体失望。

Wii Fit

总销量 296 万



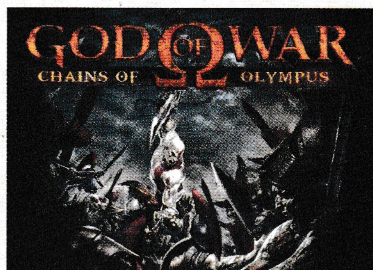
早在2006年9月，任天堂已经表示其正在开发代号为“Wii健康包”的新作，这就是通过平衡板外设拓展Wii新玩法的《Wii Fit》。《Wii Fit》的基本原理是通过左右两个重力感应器感应到不同压力，用这种简单的概念衍生出无穷的变化，其最初灵感来源是相扑手需要用两个电子秤称体重。简单却变化无穷的概念立刻引起了人们的兴趣，自从在E3 2007首次亮相，它就被视为任天堂Wii战略新阶段的标志：在岩田聪与宫本茂的规划中，Wii原本就是一个可以通过连接各种外设实现各种全新游戏方式的主机。《Wii Fit》所带的平衡板与遥控器手柄一样，将会成为一种多用控制器，第三方也在积极加入到Wii平衡板游戏的开发中，例如育碧的《疯兔危机》新作就会应用到平衡板，而EA也在秘密开发使用平衡板的体育游戏新作。

比起《超级马里奥银河》等传统大作，《Wii Fit》销售速度要慢得多，在日本发售首周竟然被Level－5的《莱顿教授》击败，屈居销量榜第二；尽管如此，就像“脑白金”一样，它在发售数月之后仍然保持每周将近10万套的销量，1个月后销量突破100万，目前在日本销量已突破200万。该作欧版被安排在4月26日发售，也是与《GTAIV》正面交锋的战略级大作，不过也因此而遭到了媒体的冷落。尽管如此，玩家和零售商的反应非常热烈，英国的Play、GAME等著名零售商在游戏发售之前就纷纷发布告示称首批到货已经被订购一空，不得不停止接受预订。英国亚马逊在接受预订的一天后就停止了预订服务。该作发售当天，英国各地零售店都出现长龙，零售商Woolworths表示他们每一分钟就能卖出90套。由于带有平衡板，该作售价高达70英镑（比一般游戏贵一倍），但当周仍然以绝对优势登上英国游戏销量榜首，首发销售速度在英国历史上排名第6。该作在欧洲的首周销量为66万套，随后的销售速度大致保持在日本的两倍。《Wii Fit》的美版发售时间为5月20日，由于同一时期没有其他大作影响，而且美国是《Wii Fit》的首要主力市场，因此其销量预计将创下新高。此外，今后随着第三方厂商的配套游戏陆续推出，《Wii Fit》的销量有可能会出现明显反弹，因此这款游戏也有成为千万大作的潜在可能性。

媒体对于《Wii Fit》的评价并不是很高，GameSpot只打了7分，IGN打了8分，但大多数媒体认为Wii平衡板的可塑性很强，今后随着其他配套游戏的推出，将成为Wii玩家的必备周边。

战神 奥林匹斯之链

总销量 65 万



PSP虽然在日本本土一直保持强势，但是在欧洲和美国却是长期在软硬件销量榜上垫底。在众多低投资的劣质游戏中，逼近PS2游戏质量的《战神 奥林匹斯之链》更显得难能可贵。游戏发售后，IGN慷慨打出了9.4分的高评价，盛赞其画面是“空前的成就”，操作手感也受到好评；《GamePro》杂志评价基本一致，打分为9.5分，认为它是“目前为止最出色的PSP游戏”。该作的媒体综合评分达到了92分，是目前为止总评分最高的PSP游戏。但是游戏的销量却没有与其质量成正比，它在美国的首周销量只有16.4万套，在欧洲的首周销量不到6万套。尽管如此，由于PSP在欧美缺乏大作，《战神 奥林匹斯之链》目前周销量仍然可以保持在4万套的水平，这与当初《横行霸道 自由城故事》的情况很接近，当时该作在美国的首周销量也只有16万，用了两年半的时间终于突破500万套的总销量。

战地双雄

总销量 164 万



《战地双雄》是EA蒙特利尔工作室全力打造的一个原创游戏品牌，使用了虚幻引擎3制作，强调战场上双人协作的游戏特点使其在众多的动作射击游戏中脱颖而出。作为EA投入血本开发的一个新品牌，本作曾被权威游戏杂志《EGM》评为“最期待的50大原创游戏”之首。EA为其投入了强大的广告攻势，3月4日发售后在北美迅速登上了销量榜首，成为三月份表现最出色的游戏之一。在欧洲，它也成为零售商最看好的游戏之一，在英国，它成为2008年第一款登上周销量榜首的原创游戏。该作目前为止的164万套销量中，有三分之二来自X360版。不过媒体对该作的评价普遍较低，GameSpot的打分为6.5，《GameInformer》为7.5，《EDGE》杂志的打分只有4分！



彩虹六号 维加斯2

总销量 200 万

与前作相隔仅仅一年，《彩虹六号 维加斯2》就与玩家见面了，这次游戏的商业味更浓，可以在游戏内部发现很多广告，例如《钢铁侠》、《我是传奇》和Comcast、思科等公司的广告，还有育碧自己的《孤岛惊魂2》，甚至还能看到《分裂细胞》的街机游戏。虽然游戏的媒体评价比前作低了许多，但是所取得的商业成就更高，只用了两个星期出货量就突破了200万套，育碧为此而将全年的收入预期从8.75亿美元提高到9.2亿美元。该作用了6个星期突破200万套的实际销量，其中X360和PS3版销量分别是146万和54万套。

日本为《MHP2G》而狂



▲《MHP2G》日本首发当日出现了大规模的排队人群。

根据Enterbrain的统计数据，经过了2005年和2006年的疯狂高速发展之后，日本游戏市场在2007年里已经出现疲软之势。根据Enterbrain发布的数据，2007财年（2007年4月1日～2008年3月30日）日本游戏市场的规模增幅只有3.8%，而且预计到2008财年之后将会开始萎缩。

在这区区3.8%的规模增幅中，还要感激3月27日发售的《怪物猎人携带版 2nd G》。在今年第一季度里，虽然任天堂仍然保持绝对强势，但PSP的迅速崛起也是不容忽视的现象。自从今年1月以来，PSP一直保持强势，经常把NDS和Wii抛在身后，《MHP2G》发售之后，PSP更是一飞冲天，连续多周销量超过Wii和NDS的总合，在日本的总销量很快就要突破千万。《MHP2G》已经成为日本上半年最畅销的游戏，让日本市场在任天堂一统天下的局面中突围而出，刮起了一股强烈的PSP旋风。当然，单靠一款游戏是无法扭转整个市场的，根据CESA的最新调查报告，目前在日本玩家中最受期待的几种游戏类型全部都是健脑、健身、实用软件类，以往每年都是消费者最关注类型的角色扮演首次榜上无名，这种趋势的直接结果是高品质大投资的角色扮演游戏越来越少，在欧美游戏都朝着大成本、大制作发展的同时，日本却反而纷纷向着低投资的投机型游戏发展，让喜欢传统游戏的玩家十分痛心。但《MHP2G》的成功也许能给厂商们一些启示，传统游戏市场同样大有潜力。

日本硬件销量榜

统计区间为：2008年1月1日～5月3日

主机	销量	累计总销量
PSP	158万1651	930万4508
Wii	132万4558	596万4950
NDS	132万1728	2268万6604
PS3	39万6011	208万7228
PS2	20万9030	2250万6218
X360	6万1400	60万4638

日本软件销量榜

主机	销量	累计总销量
NDS	772万5712	9717万5665
Wii	648万0979	2042万2772
PSP	369万4972	1799万4214
PS2	240万0691	12710万0544
PS3	169万4492	516万9781
X360	45万4285	270万2144

发行商游戏销量(日本)排名

排名	厂商	销量
1	Nintendo	910万0625
2	Capcom	309万7155
3	NBGI	197万9704
4	Konami	139万4339
5	Koei	89万1659
6	Square Enix	72万4909
7	Sega	70万6727
8	Banpresto	48万3092
9	SCE	46万5981
10	MMV	39万8161

怪物猎人携带版 2nd G

总销量 200 万

《MHP2G》发售之前，日本已经有很多零售商反映该作的预订量创造了新纪录，该作发售后果然以67万套的首日销量刷新了记录，3天后Capcom就公布了本作出货量突破100万套的消息。一个星期后，Capcom发表了《MHP2G》出货量突破150万套的新闻稿。4月25日，Capcom宣布该作出货量突破200万。4月末，该作实际销量突破200万。可以毫不夸张地说，《怪物猎人》已经成为自《街头霸王》和《生化危机》以来Capcom最成功的游戏系列，它在日本国内的影响力甚至超越了《生化危机》。

有人将"《MHP》系列"比作"PSP上的《口袋妖怪》"，这确实是不无道理的，《MHP2G》销量迅速突破了《MHP2》的记录，目前仍然没有任何疲软现象，大批中小学生都在同学朋友的推荐下购买该作，很多没有PSP的学生为该作购买PSP，在口耳相传效应的作用下，《MHP》已经成为日本中小学中的社会现象，这与当初《口袋妖怪》的发展经历非常相似。而且它对PSP的销量带动作用也丝毫不比当年的《口袋妖怪》差。按照现在《MHP2G》的销售趋势，也许它最终将创造令人难以想像的销量纪录。目前PSP稳居日本硬件销量榜首，即便Wii上有《马里奥赛车Wii》这样的超大作推出，也无法撼动其地位。目前PSP在日本的周销量保持在大约10万台的水平，这完全是《MHP2G》的功劳！可惜Capcom没有任天堂那么强大的全球市场渠道，该系列在欧美没有任何影响力，如果索尼能够在欧美市场辅助全力推广，也许该系列还会有更加惊人的潜力。

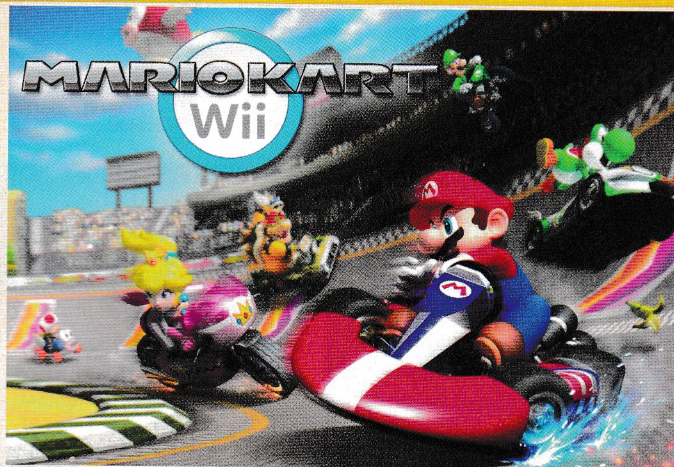


马里奥赛车Wii

总销量 370 万

如果不是因为《横行霸道Ⅳ》，《马里奥赛车Wii》肯定会成为4月份全球最受关注的大作。作为任天堂的王牌系列之一，"《马里奥赛车》系列"至今已经有将近5000万套的销量，其中《马里奥赛车DS》销量已经超过1000万。由于绝大多数媒体都将目光聚焦在《横行霸道Ⅳ》的身上，《马里奥赛车Wii》的曝光率大大降低，有关它的新闻和前瞻在各游戏网站中的出现频率都很低，但任天堂却凭借其强大的市场推广力量让《马里奥赛车Wii》在缺乏媒体关注的情况下取得了佳绩，上市不到三周销量就突破了370万套。在日本，由于同期没有《GTAIV》那样的大作影响，《马里奥赛车Wii》的首日销量超过30万套，不到一个月就突破了百万销量，而之前的《马里奥赛车DS》首日销量为16万，NGC的《马里奥赛车 双重冲击》为18万套。在欧洲，本作的首周销量为56万套，它的首周销量在英国游戏历史上排名第8，超过了Wii上已经推出的5款马里奥相关游戏。

最为惊人的是在美国，任天堂故意将《马里奥赛车Wii》的美版发售日安排在4月27日，即《GTAIV》的2天前，显然任天堂此举表明了与《GTAIV》对抗的强烈信心。但大多数媒体和玩家都在关注《GTAIV》的评价和销量，在GameSpot、IGN等网站都可以看到《GTAIV》的海量报道将《马里奥赛车Wii》完全淹没。这种局面早已在任天堂的预想之中，为了能够将《GTAIV》对Wii的负面影响降到最低，任天堂充分应用了饥饿营销的战术，在《马里奥赛车Wii》发售之前控制了Wii的出货量，让本来就一直处于缺货状态的Wii在北美全线告急，周销量跌到7.6万台，比PS3还低；而在《马里奥赛车Wii》发售当周，任天堂将大批Wii运往零售商，市面上对于这批解救燃眉之急的Wii就像是久旱逢甘霖，饥渴的商家与玩家迫不及待地纷纷解囊，当周《马里奥赛车Wii》在《GTAIV》的冲击下



仍然获得123万套的惊人首周销量，而Wii的销量更是飙升到近40万台，销量增幅达到了惊人的420%！超过了PS3和X360的总合，任天堂的这招克敌战略令人拍案叫绝。

与《GTA》一样，《马里奥赛车》是一个生命周期很长的游戏系列，就算是已经卖了一两年仍然有可能在年末商战的时候窜到销量榜TOP10之内，《马里奥赛车DS》就是这样突破千万销量的。目前《马里奥赛车Wii》在美日欧的销售情况都比之前该系列的任何一作火爆得多，最后应该也会突破千万销量。

媒体综合评分 82 分

尽管销量出众，媒体对于《马里奥赛车Wii》的评价却是褒贬不一，对该作评价最高的是《FAMI通》杂志，但是该杂志在过去十几年来有着偏向任天堂系的传统，而另外一个对该作有高评价的媒体是任天堂官方杂志《Nintendo Power》，打出的分数是9分。英国《任天堂官方杂志》宣称任天堂为该作推出的Wii方向盘"非常好用"，对于其多种多人模式也表示赞赏。但更多媒体认为这款方向盘"毫无意义"，英国《EDGE》杂志的打分只有6分，著名的《连线》杂志也是打了6分，对于本作的战斗模式表示失望，老牌游戏杂志《EGM》打分为6.4，认为这是一款"让人感到陌生的《马里奥赛车》"。

如龙 见参

总销量 26 万

在次世代大战中，世嘉无疑是压重注在PS3身上，投入巨资同时为PS3开发了《如龙 见参》和《战场的女武神》这两款大作。为了能够让《如龙 见参》销量超过《真·三国无双5》成为PS3上的第一大作，世嘉从1月份就开始在日本投放电视广告，而在《FAMI通》上更是大篇幅连载了十几期的前线报道。游戏发售后取得了11.5万套的首日销量，首周销量达到18万套，在日本的PS3首周销量榜中排名第二。由于同期推出了该作与银色PS3的捆绑套装，因此也让PS3销量提升了50%以上，周销量终于超过2万台。《如龙 见参》无论是销量还是玩家评价都是PS3游戏中的佼佼者，无奈PS3的基数实在太小，与前作74万套的销量相比，《如龙 见参》还是有不小的差距，想必世嘉也很难从该作收回投资。

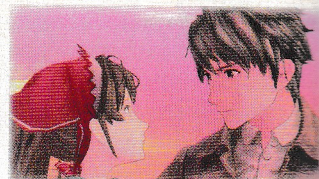


战场的女武神

总销量 10 万

世嘉在其财季报告中透露，《战场的女武神》开发费用高达12亿日元，据称要卖出50万套才能回本。然而现实的情况是其首日销量只有4万套左右，而且消化率只有5成，其首周销量为7.7万；当周PS3销量虽然略有回升，却也只不过是达到了1万台多一点的水平。从市场反响来看，《FAMI通》打分为34，进入了金殿堂，购买者对该作的评价也都相当高，因此在该作发售的当周末消化率提高了不少，只不过仍然没有长卖的势头，销量好不容易冲破10万之后就差不多卖不动了。该作给世嘉造成巨额亏损已经成为必然。

《战场的女武神》的惨败深刻反映了当前PS3在日本的尴尬处境，目前为止PS3在日本还没有任何一款游戏的销量令人真正感到满意，对PS3投入过高热情的SEGA SAMMY也因而遭到重创，不得不裁员400人，裁员比例高达10%。该作的低迷销量对厂商信心是不小的打击，PS3上的角色扮演游戏本来就少，好不容易出了一款精心制作的战略角色扮演游戏，却只有10万套的销量，也难怪NBGI宁愿把旗下的多款角色扮演游戏大作交给X360。



口袋妖怪突击队 融合

总销量 50 万

NDS在日本的春季商战期间表现极为低迷，连续数周销量都不到PSP的一半，其主要原因在于在这段时间里，任天堂将所有火力都放在了Wii上，对于早已坐稳霸主宝座的NDS并不着急，3月份之后值得一提的游戏只有《口袋妖怪突击队 融合》，而花了不少广告费的《DS美文字训练》销量也只不过是20万套，此类实用软件的市场萎缩相当明显。而且就算是这款挂上了《口袋妖怪》名号的游戏，任天堂的宣传也是漫不经心，2008年1月号的《CoroCoro》的杂志上才正式公开，总共只有两个月的宣传期。该系列毕竟并非Pokemon小组的正统作品，而是出自《星之卡比》的开发团队HAL研究所。



写在最后 美日游戏的两极化

在今年1～5月份的总销量榜中，日本地区排名前50的游戏里只有3款PS3游戏，X360游戏没有一款进入TOP50，日本游戏市场仍然是掌机的天下，Wii也有成为主流的趋势，真正的次世代游戏几乎没有市场。相反，在美国和欧洲，次世代的过渡已经如火如荼地进行着，欧美厂商都积极投入巨资开发高品质的一流次世代大作，随着《GTAIV》的推出，次世代主机已经真正成为了主流，美国的TOP50游戏中，X360占了15款，PS3占9款，来自X360游戏的销售收入成为美国多数第三方的收入主力。正如宫本茂所说，日本的厂商过于保守，不愿意承担风险，在次世代游戏的投入上束手束脚，导致目前日本游戏市场出现了以小投资游戏为绝对主流的市场局面，此外日本厂商在PC游戏开发技术上缺乏积累也使其在游戏产业进入高清化时代后技术明显落后于欧美。从目前PS3在日本的惨淡局面来看，日本游戏业恐怕还要等待漫长的时间才能真正进入次世代，日本需要《GTAIV》这种叫好又叫座的超级大作推动次世代革命，也就是说只有在《最终幻想XIII》这种旗舰大作推出后，日本才有望摆脱当前这种充满投机思想的市场氛围。



文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA



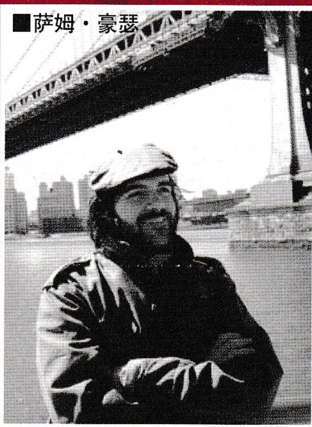
从美国梦说起
《GTA》背后的故事

这一切都是从美国梦开始的。你从最底层做起，勤勤恳恳地奋斗，一直爬到最顶层……不管在这个过程中你的双手是否染满鲜血。只要达成目的，并且活着，就可以得到报酬，就可以成名。然后看着另外一群怀揣美国梦的人们蜂拥而上，试图将你取得的一切夺为己有……

玩家们居住在Rockstar为他们建造的世界里，那里住着5000多万居民，这个反映美国文化的世界却是出自一群苏格兰人之手。模仿者络绎不绝的出现，没有人能够望其项背。这是一个奇迹般的游戏系列，股票会因为提到它的名字而疯涨，业界巨头们会为它而打得头破血流，还有一群恶性凶杀案的嫌疑犯们、律师们、母亲们以及政客们，他们纷纷登台想依靠抨击这个系列而成名。

……当个罪犯不容易啊！

作为2008年度的头号大作，《横行霸道IV》终于如期发售，就像分析家们预测的一样获得了令世界为之瞩目的惊人成绩。这个改变了游戏业的大作系列无疑是过去十年来最重要的游戏系列，而《横行霸道IV》的出现让这个本已是令人望而生畏的伟大系列走向了全新的高度，而身为制作人的萨姆·豪瑟（Sam Houser）也再次成为了全球游戏业的焦点。


■萨姆·豪瑟

楔子

为了让《横行霸道IV》更为逼真地呈现纽约的风貌，同时也是便于游戏的宣传，Rockstar在纽约市中心的总部进行了扩张。在这个总部里有一个装饰一新的演示房，在过去一年多时间里，这个演示房已经接待了全球各地的无数记者，他们来自不同的媒体，他们总是率先看到各种顶尖大作，而在这间演示房里，他们就像普通的铁杆游戏迷一样，睁大了眼睛，目不转睛地看着Rockstar的游戏演示。

作为Rockstar的形象大使之一，萨姆·豪瑟非常健谈，当接见记者是，他总是先滔滔不绝一番，一直说到口干舌燥才有记者们插嘴的份，用他自己的话说，他是Rockstar的“大嘴巴”，绝不是普通玩家所想像的那位世外高人般的《横行霸道》制作人。事实上在过去几年里，人们了解更多的是“《GTA》系列”第一作的缔造者大卫·琼斯，而现实是《横行霸道III》才是该系列的命运转折点，而当时大卫·琼斯早已离开Rockstar，真正让该系列成为怪物级大作的是豪瑟兄弟。豪瑟兄弟在过去几年里一直保持极为低调的公众形象，这也许是因为《GTA》本身的特殊业界地位。一般来说，能够担当百万级大作的制作人就足以在业界有着响亮的名声，而一个千万级大作的制作人足以超越游戏界，成为社会名流。但不是每个制作人都渴望着成名，特别是像《GTA》这种充满争议的游戏。过去几年来，由萨姆·豪瑟主持的这个游戏系列几乎成为游戏业一切负面影响的替罪羊，被游戏业的抨击者们视为万恶之源。最严峻的一次考验是在两年前，在华盛顿的法庭上，萨姆·豪瑟以及几位主创人员成为了被告，多名联邦调查员围着他们进行了长达9个小时的交叉讯问，他们搬来了厚厚一摞的打印资料，检查了数千封Rockstar的电子邮件。

这些无聊的控诉似乎已经成为了过去，但是它们仍然给豪瑟等人留下了深刻的伤痕，而且随着每次新作的推出，他们在欣慰地接受成功的洗礼的同时，也要隐隐约约地担忧可能会出现的新一轮争议与控诉。但豪瑟认为，这也是他们成长过程中必须要经历的一个过程。“他让我们的决心更加坚定，从某种程度上说，我认为就应该要有一些负面的事件发生，才能让大家脚踏实地，让大家继续保持动力，对成功充满饥渴。”豪瑟严肃地说。

《GTA》每一款新作的推出都没有令人失望，它总是一次又一次地突破人们的期望值，创造越来越高耸如云的成就。“事实是，在这次之后，我们仍然可以保持饥渴和野心，拼了命地前进，这是一个好现象。因为如果他们现在无法让我们动摇，他们接下来还能奈我们如何？”豪瑟说着，眼睛闪烁着光芒，他会心一笑，突然让人想到那位总在《GTA》背后指指点点，却被人当小丑般看待的著名律师杰克·汤普森。

需要强调的是，豪瑟并不像他的批评家们描述的那样是个怪物。对于那些人绘声绘色的抨击，豪瑟大多一笑而过。曾有人把他描述为“该死的疯子”，他却将这话当作莫大的恭维。不过这个满脸大胡子的精力狂也有脆弱的时候，他笑着说每次接到违章停车的罚票就会被刺激得手足无措。他总是会努力获得身边伙伴的支持，在接受记者们的采访时，也总是不忘提醒他们位于爱丁堡的Rockstar North的那群普通开发人员才是造成《GTA》现象的真正天才。

最近几年游戏业里经常传出制作人与普通游戏开发人员不合的例子，比如《生化奇兵》的制作人肯·里文尼就跟整个团队的人员闹翻，而《战神》连续两位制作人也因为与下属的紧张关系而最终辞职。类似的现象在游戏业里数不胜数，担任制作人的创意天才们似乎总是很难与人融洽相处。而萨姆·豪瑟希望把Rockstar Games打造成一个大家庭。豪瑟的同事们不管什么时候提起他，总是肃然起敬，同时也对公司成立十年来在他的领导下惊人的发展表示敬佩。

当然，这篇文章的目的不是为了探讨有关暴力游戏的争议，这个题材在过去几年里已经被重复炒作争论地令人耳朵起茧，那些被铁棍子砸死的，被枪射杀的，被刀砍成一片一片的……各种八杆子都打不到关系的案子被绞尽了脑汁地与《GTA》挂上钩，再来讨论这些实在没有什么意义。这篇文章的目的就是让大家了解发生在这个巨作背后的真实故事。这个系列改变了人们对于3D动作游戏的观念，它的每一个新作不仅仅是循序渐进地将其概念不断深入拓展，而是每次都用翻天覆地的变化让人们彻底改变之前的观念，直到人们再也无法用普通游戏的角度来衡量它，因为它简直是另外一个世界的产物。

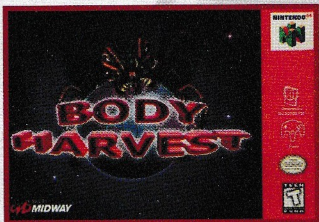
这一切的起源就是从《横行霸道III》开始的，2001年秋季，这款游戏的诞生改变了人们对于电视游戏的观念，颠覆了游戏设计的理念，它那惊人的游戏结构、剧情、技术以及音乐融合成了一个超越游戏的独特感受。

然后又有了《罪恶都市》，这个续作在其前作的基础上进行了完全的改革，在人们能够想像的，以及完全想像不到的角度全面进化。而这样一个游戏竟然在前作发售的短短一年后就从Rockstar North的工作室里破土而出，这简直是现代游戏业开发史上最狂野、最伟大的成就之一。然后又有了《圣安德里亚斯》，它再次成为了商业和游戏设计的奇迹，它的广阔和规模感打破了所有人的期待，在整个游戏业历史上都是无可匹敌的。

现在我们要说的就是这些惊人成就的幕后故事，以及Rockstar有史以来最大的野心之作——《横行霸道IV》！



血钱



1980年代中的苏格兰在游戏业的雷达里是完全找不到的地方，但是勤劳的大卫·琼斯(David Jones)却对游戏设计情有独钟。正在上大学的琼斯带着一款用课余时间制作的横卷轴飞行射击游戏半成品来到了一个电脑展，他的这款游戏叫做《威胁》(Menace)，对应平台是Commodore Amiga。琼斯希望能够通过这个展会得知人们对他作品的意见，结果这款模仿《沙罗曼蛇》的游戏得到了不少厂商的青睐，琼斯选择了Psygnosis公司，主要原因是这家位于利物浦的发行商距离他住的地方只有200英里。

苏格兰当地压根就没有游戏开发商，要雇开发人员帮助他完成《威胁》并不容易。因此琼斯干脆自己组建了一个工作室，便于他继续追求这个业余爱好，同时他也一边继续攻读计算机科学的学位。琼斯成立的这个工作室叫做DMA Design，是"Direct Mind Access"(直接思维访问)的缩写，琼斯也曾开玩笑的说这是"没有任何意思"(Dosen's Mean Anything)的缩写。1987年，DMA Design推出了《威胁》，因其精良的游戏性赢得了赞誉。第二款成功的射击游戏作品《血钱》(Blood Money)推出之后，业余爱好变成了职业，琼斯正式成为了一名游戏开发者，DMA也开始招人了。

DMA第一个真正强有力的品牌是《小旅鼠》(Lemmings)，它的创造者是程序员麦克·戴利(Mike Dailly)。《小旅鼠》是一款动作益智型游戏，玩家在游戏中的目标是引导着小旅鼠们走向目的地。这款游戏第一天的销量就超过了《威胁》和《血钱》的总合。在随后的几年时间里，DMA几乎完全是靠《小旅鼠》的各种续作和移植版过活。琼斯对《小旅鼠》创造的价值很满足，其间仅仅推出了两款非《小旅鼠》的游戏算是小小的尝鲜。

促使大卫·琼斯开始思考下一步发展方向的动力来自外部，索尼收购了Psygnosis，这家公司是DMA惟一的代理发行商，而Commodore也在同一时期宣布破产，DMA最主要的支持平台Amiga就此消失，DMA不得不改变过去在战略方向上的漫不经心，开始积极拓展业务关系网。在为SFC开发了《联合车手》(Uniracers)之后，DMA接受了任天堂的邀请，与Midway、LucasArts和Rare一起加入到任天堂游戏内容开发的"梦之队"，开始为代号为"Ultra 64"的新主机开发游戏。琼斯有了一个新家，他开始为任天堂开发一款独占首发游戏《Body Harvest》，这是DMA开发的第一款3D游戏，与任天堂的其他游戏相比显得非常独特。在这款游戏中，玩家扮演一位全副武装的士兵，在自由探索型任务中拯救人类，对抗那些饥饿的外星食肉狂魔，在游戏的进行过程中，可以驾驶任何在路上碰到的载具。这款游戏相当暴力，游戏中那些不幸的人类不仅可能成为外星侵略者的点心，玩家驾驶的疏忽或者盲目的开枪乱射都有可能把这些无辜的人类打死，他们在被杀时还会发出凄厉的尖叫，64位元处理器渲染的红色血雾洒满屏幕。


■大卫·琼斯

然而这款游戏由于其暴力内容而遭到任天堂头号制作人宫本茂的否决，他希望任天堂的主机能够充满健康向上的内容，少一些血腥内容。但琼斯不愿意放弃自己的设计概念，那种充满攻击性的火爆游戏性，以及开放世界的理念就像一条合身的牛仔裤一样，让他越穿越舒心，他不仅不愿意减少血腥，反而要从这个角度大力拓展。《Body Harvest》的开发进度由于任天堂的限制而阻滞，几年后Midway取得了它的发行权，而此时DMA早已在从事另外一个全新的项目。DMA的程序组研发了一套新引擎，能够出色地呈现俯视的城市场景，同时让镜头始终跟随移动的物体，产生强烈的速度感。琼斯很快就构思了一个以警匪追逐为主题的游戏，发生在一个逼真的、充满动感的城市中，玩家可以前往城市中的任意地点，做任何事情，这个设计概念最大胆的地方在于：玩家扮演的并非警察。

"少点鲜血，多点蘑菇"的任天堂式健康游戏理念仍然是DMA面临的障碍，琼斯知道这款游戏的设计概念很有可能遭到任天堂的否决，他需要一家新的发行商，一家同样离经叛道的发行商。

豪瑟兄弟

萨姆·豪瑟(Sam Houser)与丹·豪瑟(Dan Houser)两兄弟是伦敦一家爵士乐俱乐部管理人的儿子，但是他们喜欢的却是美国东海岸的说唱乐，关注的是美国迅速发展的嘻哈音乐文化运动。为了能够进入这个行业，他们在索尼旗下的BMG Music公司找了一份工作，最初的工作内容是当星探，专门在英国寻找有潜力的新人，使其成为BMG旗下各子品牌的签约艺人，他们一直都梦想着大展拳脚。1993年，他们的机会终于到来了。索尼成立了一个游戏部门叫做BMG Interactive，豪瑟两兄弟带着一个大大的计划主动请缨调往BMG Interactive。豪瑟两兄弟没有任何游戏开发经验，但是他们认为嘻哈音乐与游戏一样，都是属于新的文化潮流，他们要用疯狂而危险的新文化经营游戏，他们的产品应该反映人们的生活态度，并且配套推销一种新的生活方式。

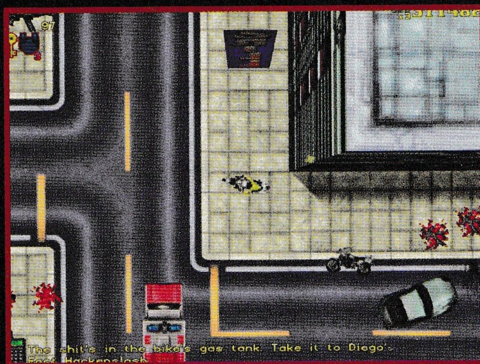
不幸的是，就算是再新潮的经营理念，没有对应的游戏产品相配套，就只能成为空谈。BMG早期推出的游戏连二线都谈不上，这些游戏包括《发掘》(Exhumed)和《异世界极限拦截者》(Off-World Interceptor Extreme)，他们都是在命运坎坷的世嘉土星主机上推出，完全无法达到豪瑟兄弟对于流行酷文化的概念标准。

然后他们碰到了大卫·琼斯，他向他们献上了一款PC游戏，叫做《竞速与追击》(Race-n-Chase)。

以1990年代末的技术标准，这款游戏的2D画面实在是不起眼，但是它的概念却让同时期市面上所有的游戏黯然失色，至少在豪瑟兄弟看来确实如此。在游戏中，玩家扮演一位不起眼的暴徒，在黑社会世界中奋斗打拼，接任务杀人，到处抢车，在城市街头横冲直撞，破坏得越带劲，还可以获得额外的奖励。街上的几乎所有车辆都可以抢劫，保时捷与货车相比具有截然不同的驾驶操作，更重要的是，这个世界会对你的选择做出回应，尤其是当你选择到处使坏时，更是会出现有趣的反应。在城市中制造大混乱会提高你的通缉等级，来追捕你的警察更多、装备更精良，战斗更火爆。就算把事情搞砸游戏也不会结束，自己造成的问题要自己想办法解决。游戏的发展是以金钱为线索，怎么赚钱完全随你。

自由是需要代价的。玩家在游戏中可以前往自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯，不管是徒步还是坐车，他们可以用游戏设计者们都想不到的方式做任何事情。DMA必须要为那些突然发生的游戏事件规划一个聚合点，让这个自由的世界凌而不乱，让玩家在自己找乐子的同时又不至于感到无所事事。这种复杂的设计概念让游戏开发周期从最初计划的18个月延长到了30个月。

豪瑟兄弟看到这款游戏时，觉得简直是找到了新大陆。这款成人级游戏有种病态的幽默感，能够让那些看到水管工和吃豆人就反胃的小青年们两眼放光。他们立刻就注册了《竞速与追击》这个名字，可惜


▲在一代《横行霸道》中可以看到Namco经典游戏《吃豆人》的影子。

该商标已经被其他行业的厂商抢先一步，于是他们将游戏更名为《Grand Theft Auto》。这款游戏在1997年推出，引发了一场颇为强烈的争议。

英国、德国和法国政府在该作上架之前就发表声明对其内容表示不满，巴西彻底将该作封杀。游戏中没有外星人，没有忍者、精灵和飞龙，那些暴力的桥段被用在无辜的街头路人身上，以真实世界为背景，用200多个任务鼓励玩家去做各种反社会行为，其中甚至还有一个任务是用汽车炸弹袭击警察局，在街头杀警更是家常便饭。如此令人震惊的游戏堂而皇之地被摆在了商店货架上，在有关部门惊愕之时，玩家们在争议声之中好奇地将游戏买回了家，"沙箱式"的自由世界呈现在他们面前，过时的画面突然变得可以接受了，他们从来没有见过这么叛逆的游戏！

不管围绕它的社会争议有多激烈，BMG Interactive终于有了一款畅销的游戏，萨姆和丹所推销的罪恶街头生活方式赚到了钱。对于一个娱乐产品来说，争议往往会带来更大的利益。

并购

各种移植版和"任务包"紧锣密鼓地投入制作，《伦敦1969》成为PS上的第一张资料片。较为罕见的《伦敦1961》是PC版的一个提供免费下载的资料片，首次加入了多人模式。这两张资料片都让玩家热情高涨，而DMA和BMG也开始开发一款真正的续作。没人会愿意放弃这么一个大金矿。

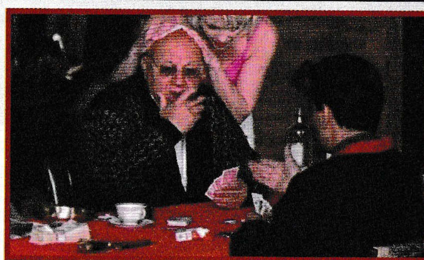
然而，计划永远赶不上变化。

大卫·琼斯似乎总是与各种企业并购纠缠不休，失去了Psygnosis之后，他当上了创意指导的头衔，将DMA卖给了英国游戏发行商Gremlin Interactive，让DMA与BMG之间的合作关系复杂化。而没过多久，法国游戏发行商Infogrames收购了Gremlin。琼斯烦透了这种公司间卖来卖去的企业并购行为，在《横行霸道》的续作尚未开发完成之时，就离开了公司。

《横行霸道2》在其他制作人员的努力下完成了，在画面上有了一定的进步，但对于该作并不关注的人们来说似乎是完全一样的。真正的进化在于剧情更丰富，内容更邪恶。

游戏的时代背景从过去转移到近未来，城市背景变成了虚构的"Anywhere City"，增加了电击枪和搭载在汽车上的武器，玩家扮演的主角也有了名字：Claude Speed。他游走于三个敌对帮派之间，对其中任何一个帮派表现出特别的倾向就会带来麻烦。在大街上出现了其他暴徒和劫车者，与警察的对抗会升级为SWAT的行动，甚至会有军方开着坦克出现。

Anywhere City给人的感觉是更加生机勃勃，有更多随机和不可预知的事件发生。社会上的负面评论让该作悄悄混入了一些慈善的内容，比如需要向教会捐赠才能存档。音乐方面获得了Moving Shadow和Apricot唱片公司的授权，Anywhere City的电台所播放的音乐可以适合玩家的各种口味，豪瑟兄弟本身在音乐产业的背景以及BMG这个大靠山让游戏中的曲目内容丰富、类型各异。


▲《横行霸道2》中真人实拍的片头动画。

琼斯离开后没多久，BMG Interactive被美国的Take-Two公司收购，这家在游戏业里迅速崛起的公司将扩张作为自身发展的头号目标。并购完成后，豪瑟兄弟被派到了他们心目中的圣地——纽约，他们率领的分部被更名为Rockstar Games。Take-Two同时也从Infogrames手中买走了DMA，从而解决《GTA》的发行权归属问题，只用了几个月的时间，《GTA》已经完全成为了Take-Two的资产。

在《横行霸道2》中，豪瑟兄弟扮演了更重要的角色，他们还拍摄了一个真人演出的宣传片：Claude Speed带着从财阀那里偷来的毒品在城市街头驾车疾驰，同时营救海尔·克莉丝娜。这个宣传片由萨姆制作，丹写剧本，总共8分钟，名字叫《GTA2：The Movie》。后来从其中剪辑了90秒，作为游戏的开场动画。这是豪瑟兄弟第一次如此投入地参与一个游戏项目，这让他们一发而不可收拾。

《横行霸道2》的玩家反响也很不错，但是俯视的2D画面越来越让人不满。游戏业从1990年代中就已经进入3D时代，而在进入21世纪的3个月前发售的《横行霸道2》却仍然是一款2D游戏。《GTA》的概念不错，但无论如何，从下一作开始必须要进入3D时代。

横行霸道3D

在市郊偏远地带，一位警察追着一个年轻人穿过了一家车店的停车场。这个年轻人看起来手无寸铁，但警察抽出了枪，正准备开火。远处，好奇的过路人都围到了附近，他们迫不及待地等待一出好戏的上演。嫌犯在两辆汽车之间奔跑躲避，看起来像是个菜鸟。"快跳上那辆悍马，伙计！"一位围观者突然喊道。嫌犯听闻此言茅塞顿开，立刻跳上了汽车，将这辆大家伙的引擎启动，轰鸣着朝着警官的身上碾去。


■位于苏格兰首府爱丁堡的Rockstar North新总部。

"YEAH！"另外一个围观者发出了欣喜的喝彩表示对此举的赞同。其他大概十几个围观者对眼前看到的这一幕目瞪口呆。这里是E3 2001的会场。这是人们第一次有机会体验《横行霸道III》，在此之前没有多少人注意到这款游戏，很多人都是在会场上被无意中吸引到了展台前，成为了饶有兴致的看客。

这款游戏不是什么了不起的一线大作，不像同一个会场上的多款大作那样一开始就有一堆人围着转。但是它的低调出现却凭借自身的独特魅力像磁铁一样戏剧性地吸引了一大群人，那些不吝于花点时间尝试的人们对它留下了深刻的印象。但是它所受到的关注仍然没有Rockstar最初预想的那么多，因为那一年里实在有太多大作上市，牌子不够硬、宣传力量不够强大的《横行霸道III》在它们的光芒照耀下显得黯然失色，甚至比起Rockstar自己之前的一款新作《紧急状态》(State Of Emergency)也显得冷清许多。

"我对那年E3展中我们布置的展台还有很清晰的记忆，我很喜欢那次展出，觉得我们有很多游戏，而且都挺受欢迎，那样很好。但是我最关心、最感到自豪的一款游戏却是《横行霸道III》。我记得在那一届的E3展中根本没人因为它而找到我和莱斯利(莱斯利·奔吉斯，《横行霸道III》制作人，现Rockstar North总裁)做采访。大家对它都没什么兴趣，那时我真觉得非常震惊。当然主要原因是《紧急状态》有一个很好的引擎，也很适合在展会上宣传，因为一次玩五六分钟就可以感受乐趣。而《横行霸道III》并不是一款很适合展会的游戏，因为你一时半会不会知道他的乐趣——但是一旦你给它一次机会，它就会把你带到一个特别的地方。我还记得E3让我们对该作更加充满渴望——我们想：好吧，现在开始我们应该他妈地多加把劲了！因此我们很高兴那届E3让我们充满了挑战欲望。"

《GTAIII》E3 2001中的初期反响不够热烈的原因并不是因为它画面不够精良，更主要的原因是他与当时展会中演示的所有其他游戏相比起来实在太另类了，很多人根本就

没工夫去理它。而且，豪瑟也承认，《GTA2》的销量并没有达到Rockstar的期望值，毕竟人们三年多之前就已经接受了《古墓丽影》这种大型3D游戏的洗礼，而《GTA2》却仍然是一款2D的游戏，让人一看就觉得是个捞一票走人的小投资作品。因此对于《GTA》这个品牌的关注度较低也就不足为奇了。

将《GTA》从2D进化到3D，那是一个痛苦的过程。在《GTA2》开发后期，开发组中就已经有人提议采用那时流行的所谓2.5D的画面开发续作。在游戏机3D性能不足的时代，这是一个自然而然的解决方案，就像《生化危机》那样，使用固定的视角和静态CG背景贴图，配上全3D(甚至2D也可)的人物，可以在节约3D运算力的同时带来出色的画面效果。而且诱人的是，只要将《GTA2》的引擎稍加改良就可以实现类似的效果，让人玩起来有3D游戏的感觉。这种想法很令人兴奋，萨姆·豪瑟当即就想着手进行开发。然而实际的策划和研发过程却持续了很久，而且到最后还是因为各种原因无疾而终。但将《GTA》3D化的概念已经在所有人心中烙下了印记，成为了一个不可避免的趋势。萨姆·豪瑟在此概念的基础上提议将游戏做成全3D，因为那样将会是一款"令人发疯的游戏"。那时开发团队已经分成了两波人马，他们在各自从事不同的内容。莱斯利·奔吉斯(Leslie Benzies)，欧比·沃梅(Obbe Vermeij，技术指导)、亚当·福勒(Adam Fowler，技术指导)和艾伦·加巴特(Aaron Garbut，美术指导)刚刚搬到了爱丁堡，他们负责的分支项目最终进化成了人们所知道的《横行霸道III》。

将《GTA》从根深蒂固的2D游戏进化成3D游戏，这是一个大胆的举动，但也是显而易见的方向。"将它进化到3D非常困难，但它是一件非常合理的事。当我第一次看到开发团队将可能做出来的画面样图时，那时的想法是：我们真的能做成那样吗？那太疯狂了！当我第一次看到用3D劫车场面的模型网格图时，我心里想着：就是它了！我的老天啊！真是太惊人了！"豪瑟说。

让《GTA》3D化的努力很快就踢到了第一块绊脚石。Rockstar本打算使用《Body Harvest》时研发的3D技术，但是发现在这个PS2都即将推出的年代里，这款游戏的3D技术实在是太落后了。然而现在已经没有时间重新研发一个新的引擎，于是他们想到了去租一个3D引擎。

新形态娱乐

Rockstar并没有花钱购买游戏引擎的使用权，而是使用了Renderware推广的通用第三方工具软件，成为了该软件的首批应用者之一。游戏的开发进入顺利进行阶段，到了2000年夏季，自由城的基本结构就已经成型了。游戏主角是一个反英雄型角色，在一些资料中隐隐约约地提到他的名字叫"Claude"。他可以自由地偷车、劫车，并自由驾驶。每个月都有新的设计元素冒出来，比如天气变化的效果，昼夜循环系统，某些被抢车的司机会反击，偷走特定的车可以获得隐藏任务等等。《伦敦1961》中引入的多人游戏概念也被延续，但是在设计过程中误入歧途最终被放弃。根据经验，Rockstar知道过快地建造一个开放型世界很容易会造成到后来无法控制的局面。但是他们知道要建造一个在规模上突破传统常识的3D世界，所有工作人员都同意这个方向。他们要让玩家能够自由自在地前往任何地方，用任意的方式做任何事。游戏内容像滚雪球般扩大，令人惊异的是，游戏的开发进度却没有变。

整个项目的方向开始成型，目标已经很明确，豪瑟和他的兄弟丹(《横行霸道III》的剧本作者，目前是Rockstar的创意副总裁)从纽约向Rockstar North的团队不断灌输以灵感，他们开始意识到这个项目的潜力。豪瑟总结说，这个项目整体的成功关键就在于合作。从这一作开始，萨姆·豪瑟成为了该系列永久的"执行制作人"。丹·豪瑟和詹姆斯·瓦罗尔(James Worrall)分别负责剧本撰写、分镜、行人的台词、电台的对话以及游戏中的各种假广告等，这些内容充斥着游戏中的每一寸角落，极尽开发者的恶搞之能事。游戏的设计基础是比以往的系列作更加藐视权威，并且招来一些演员为游戏配音。

《横行霸道III》的游戏开发过程非常特别，创意可能是来自公司的任意一个角落，所有人都会有创意涌现并使用于游戏中，这种开发流程至今仍是《GTA》的金科玉律。"它是众多伟大思想、创意、意见和能量的结晶。"关于《横行霸道III》的游戏系统，曾经有一个实例成为社会争议的焦点，那就是：玩家在游戏中可以召一名妓女，付钱享乐之后可以把妓女杀死，将钱抢回。游戏中存在的这种可能性一度让社会各界人士瞠目结舌，遭到了主流媒体和政界的大肆渲染和抗议。但是豪瑟认为，撇开该游戏系统可能性产生的与现实世界道德观的冲突不谈，单纯以游戏系统本身的角度来看，这是一个"才华横溢"的游戏设定，这就是某个开发人员提出的一个设计创意。

Rockstar需要在很多领域都做出巨大的创新才能让《横行霸道III》的设计目标得以实现，而要在PS2的游戏碟里装下这么大的一个世界，还要确保游戏过程的流畅，这也是一个苛刻的技术难题。此外还要确保有精彩的配音，要邀请好莱坞的专业人士让游戏增辉。

"我们的预算非常紧张，因此在挑选配音演员方面的标准就不能是总盯着价码高的人，我们要选择那些经得住时间考验的人。我对Kyle MacLanchlan印象很深，他给Donald Love配的音平平淡淡，却浑然天成，简直就是融入到角色中了。还有Joe Pantoliano，也是一个极其出色的演员——他是人们在游戏中碰到的第一个角色，路易。当时《黑道家族》(The Sopranos)正在热播，我记得我第一次遇到路易从他那里接了一个任务，然后他的配音出现了，还带上恰如其分的动作，有那么一点语音与嘴唇动作的同步效果——虽然如今看来显得很简单，但却立刻让人产生了这么一种感觉'等等，我昨晚刚在电视上看到那家伙，现在它却跑游戏里来了。'类似这样的时刻还有很多。"豪瑟说。

但是主角本身却是不会说话的，那么他的背景故事又该如何表现呢？豪瑟说，《横行霸道III》在游戏设计上有很多漏洞一直到了最后才注意到，主角没有台词这一设定居然也是到了后期阶段才突然发现。"到了那个阶段才突然想起：靠——他本人不会说话！老实说这事挺丢人的，我之前从没向人透露过。但是我记得那时想着好吧，这样貌似也还成，管它呢！对于此类事情还有很多争论，比如是否应该把他的名字取为Claude Speed，或者他是否该这样，是否该那样？"

现在回过头来看当时《GTAIII》的开发，会发现那时真是挺乱来的，很多东西都设计划好，就想着这是一款游戏，那家伙该怎么怎么着，必须要加入那些剧情片段。最初他们甚至没打算用电影的分镜式手法处理必要的剧情，渐渐地，他们开始找动作捕捉演员将一些必要的动作场面加入到游戏中，然后发现感觉相当不错，应该对其进行分镜处理。

《横行霸道III》的开发也让豪瑟对电影这种完全不同的娱乐形态产生了全然不同的看法。"对我这样一个电影迷来说，《GTAIII》的某些东西在电影与游戏之间划了一条线，让人觉得这是我们得天下的时候了。这可能要再过10年或者20年才会实现，但对我来说，我再也无法像过去那样看待动作电影，因为在《GTAIII》中，我可以直接进入电影之中。我对于电影的看法变得有点极端主义，我这样一个热爱电影的人突然间无法再老老实实地坐着看电影了，这很让人郁闷，因为过去我的大把休闲时间都是花在电影上，现在这个乐趣被剥夺了。"

虽然萨姆·豪瑟做的不是电影，但却像一个电影从业人员一样从职业的角度看待电影，当他看到影片中的男主角时，想到的是那位在现实中拿了2000万美元片酬的家伙，那些在银幕里侠肝义胆、义薄云天的英雄到了现实中可能是个纸醉金迷的瘾君子，那些华丽的装束，精彩的台词，都是经过了无数次准备与NG之后拼凑出来的。仿佛一夜之间，一切在过去看来令人兴奋的东西变得一点也不可信了。



911的冲击



《横行霸道III》的发售日原本定在2001年10月2日，这将是一个让所有父母恐惧的日子，它将会激怒所有政客，它将是有史以来最具争议性的游戏。

2001年9月11日，世贸双塔在恐怖分子的袭击中崩塌，让整个曼哈顿充满了烟尘、恐惧与不确定性。Rockstar的办公室就在事发地点的咫尺之遥。突然之间，那些故意反社会的内容成为了Rockstar的一颗定时炸弹，随时有可能使其步入万劫不复的境地。911事件的发生也对萨姆·豪瑟的人生观以及对娱乐的看法产生了巨大的影响。住在纽约市中心的他透过公寓的窗户亲眼目睹了911的整个过程，那是一部最真实的动作片，因为"那才他妈的叫做真实"，此后对他来说，银幕中的一切爆炸都显得那么的虚假。

萨姆·豪瑟公开宣布，《横行霸道III》的发售日将会向后推三个星期，然后整个开发团队发了疯地对整个自由城进行彻查。这个模仿纽约而建的城市必须要与真实的纽约拉开距离。他们将自由城警察局的警车重新喷漆，使其不那么像纽约警局的车。系列首创的飞机相关任务被缩减，儿童与老人从道路上的人群中悄悄消失，由无政府主义者Darkel提供的任务被删除，只有冰激凌火车炸弹的任务被幸运地保留了下来，任务提供者变成了El Burro，目标从袭击警察局变成了敌对帮派。

同时消失的还有肢解系统，NPC们的四肢原本是可以被打断的，现在又被牢牢地黏在了一起。在911之后，这些设定变得过于血腥而令人生厌。只有在事情淡化之后，于7个月后推出的PC移植版才出现了完整的功能。

尽管已经对最暴力的内容进行了删减，《横行霸道III》仍然成为了整个游戏业界的聚光灯，成为了2001年最畅销的游戏，在它上架的两个月时间里，引起了一场革命。

游戏剧情就像一本老套的黑帮低俗小说：一场银行抢劫案暴露了肮脏的背叛与阴谋，主角Claude的女友Catalina朝他扣动了扳机。在囚犯运送的过程中，Claude侥幸逃脱，而后他又回到了自由城肮脏污秽的街头，从当地黑势力那里接手各种亡命任务，同时向背叛他的前女友复仇。

自由城是一座终极的"沙箱"，是一座献给玩家的自由舞台，就算不接任何任务、不发展剧情也能够从中找到乐趣。你也可以不用为非作歹，而是老老实实地开出租车赚钱，当个义务警员捉拿罪犯，或者在街头来一场飙车赛。Rockstar甚至为老手们准备了传统的2D俯视视点。

《横行霸道III》对于性与暴力的描写突破了以往绝大多数游戏的禁忌，Claude可以通过嫖妓恢复HP，吝啬的玩家还可以过河拆桥，把妓女干掉夺回自己的钱。经过30个小时后，玩家可以将游戏中所有的规则都尝试个遍；玩了60个小时之后，他们可以熟悉自由城的每一条街巷，每一条捷径，以及各种可以让他们逍遥法外的诡计。如果说《横行霸道III》用独特的游戏设计打破了传统，玩家则是用这款游戏粉碎并践踏传统，并从中取得抛开一切的疯狂乐趣。

《横行霸道III》于911事件的一个月后发售，立刻登上了销量榜的榜首，一大堆将它捧上天的游戏评测对它的成功推波助澜，还有玩家之间更为普遍的口耳相传现象使《GTA》现象如野火般蔓延，这种玩家之间自发的互相宣传所产生的推广效应也算是游戏业的一大特色，在任天堂的《口袋妖怪》等游戏中已充分表明其深不可测的潜力，而这种潜力直到现在才被市场家们认识到。玩家们买了游戏后发现自己完全是捡到宝了，他们对游戏的内容兴奋得浑身发抖，充满激情地与朋友们分享自己在游戏中找到的乐趣，《横行霸道III》的销量就在这样的互相推广中像滚雪球般越滚越大，一直到了第二年仍然霸占着销量榜首——直到续作的出现。

在PS2上市的一年多之后诞生的《横行霸道III》成为了杀手锏，成为一款玩家不能不玩的犯罪模拟游戏，也像Rockstar预计的一样成为了社会各界抨击的焦点，它在澳大利亚被封杀，还有杰克·汤普森等律师孜孜不倦地与其对簿公堂。差点因为与该作有关的谋杀案而被罚几亿美元的沃尔玛等零售商，也开始对所有购买M级游戏的顾客检查身份证。

而与《GTA》相关的麻烦才刚刚开始。

步入罪恶都市

《横行霸道III》成功地让无政府主义从2D进化到3D，它的规模与多样性足以成为卖点。萨姆与丹两兄弟照着这个路子提出了新的设计方案，用相同的概念，以不同的舞台带给玩家新的体验。在《GTA》一代



中出现的三大城市还有另外两个可以继续挖掘。

此时的DMA Design已经正式更名为Rockstar North，他们对Renderware的引擎进行了一些小小的改动，创造了一座模仿阳光灿烂的迈阿密而建的罪恶都市，他们用创纪录的时间神奇地建造了一座庞大的都市。机动船在运河里掀起波澜，霓虹灯在俱乐部外闪烁着暧昧的光芒，直升机也成为了玩家可以操作的载具，一切都实现了大幅的进化，各种物体的破坏效果都大大改良，玩家可以把轮胎打爆，可以从疾驰的汽车中跳出，瞄准系统经过改良会优先锁定那些制造麻烦的家伙而不是平民。当然，如果没有急射小机枪和电锯，那就不能算是迈阿密。豪瑟兄弟将他们的这款新作设定于颓废的1980年代，全面鼓吹起怀旧主义。

对于《横行霸道 罪恶都市》，Rockstar在该系列如何扩张方面有着清楚的方向。《横行霸道III》中有一架著名的渡渡鸟教练机，其实Rockstar原本没有打算在该作中添加飞机，但是游戏中出现了机场，因此设计人员就觉得必须得有一架飞机停在那里，但是又不能在那里摆一架飞机的3D模型就完事了，这架飞机必须要能够飞行，于是就有了后来的设定。而在《罪恶都市》中，一开始就对飞机的驾驶持更为认真的态度，引入了直升机，让玩家能够在空中鸟瞰整个罪恶都市，欣赏Rockstar North的美工们精心创造出来的整个虚拟世界。

这次的罪恶都市之旅其实早在《横行霸道III》之前的数年就已经开始了，据豪瑟回忆，早在开发《横行霸道》第一作的《伦敦篇》资料片时，就已经想到了以1980年代的迈阿密为背景的新作，但是因为各种原因没法实现。但这一设计概念一直徘徊在豪瑟的脑中，那个时代里的各种迈阿密黑帮警匪片，深入人心的各种黑帮争斗和黑手党文化，这简直

是与《GTA》最合拍的背景设定。直到现在，豪瑟心目中认为的最帅的犯罪时代仍然是1980年代的迈阿密，因为那时的犯罪给人的感觉完全就不是犯罪，你可以雇佣一个古巴杀手在大街上一枪把讨厌的人崩掉。而且那也是一个纸醉金迷的年代，充满了可卡因与奢靡的生活，毒品大亨们开着法拉利最名贵的Testarossas跑车招摇过市，那是一个一切规则与秩序荡然无存的年代。而这样一个疯狂的世界竟然就在美国境内，就显得更为疯狂——在地理上，它也是连接整个拉丁美洲和加勒比的门户，因此各种牛鬼蛇神都涌到了那里。

1980年代初以迈阿密为背景的著名黑帮电影《疤面煞星》已经深深地植入到《GTA》的DNA中，这要感谢之前的几部游戏，但对于《罪恶都市》影响最大的并非《疤面煞星》，而是一些黑帮电视剧。影响最直接的电视剧就是曾经风云一时的《迈阿密风云》，因为该片所反映的时代更加靠后，讲述的是1983～1989年的迈阿密，而《疤面煞星》只是1983年的迈阿密。此外《迈阿密风云》总共播出了5季，共110集，可以参考的内容实在太丰富。豪瑟本人也是《迈阿密风云》的忠实剧迷，一集不落地将该剧看完，后来还重温了好几遍。在制作《罪恶都市》时，为了重拾当年的感觉，豪瑟没有去买唾手可得的DVD版，而是花了一笔不小的钱到eBay上拍了全套原版的录像带，那粗砾的画面让他有一种十足的畅快感。这部剧集的音乐让豪瑟极为心醉，而更重要的是，它的每一集都像是游戏中的一个任务，具有很高的参考价值。它的整个大剧情背景也像是一个任务，里面所用的载具如特色各异的汽车、独特的直升机、小艇等都很值得参考。因此在《横行霸道Ⅲ》制作完成后，每天工作之后的午休时间跑到家中看几集《迈阿密风云》就成为了豪瑟的一个生活习惯，这样的生活持续了足足一年。

虽然《迈阿密风云》很方便地为《罪恶都市》提供了大量的创意，但是将其改编为游戏这种完全不同的娱乐形态并非易事，尤其是在《横行霸道Ⅲ》出乎所有人意料地取得完胜之后，人们对续作的殷切期待给Rockstar带来了极大的压力。《横行霸道Ⅲ》所取得的惊人商业成绩让续作马不停蹄地投入开发，在随后的几个月里，玩家数量的激增速度更加令人目眩，各种奖项也拿到手软，《罪恶都市》所面临的压力也就更大了。而且更大的压力是，从开始到结束，《罪恶都市》整个项目的时间预算只有9个月！

除了飞行系统和摩托车的引入（这迫使工程师不得不设计了一种新的驾驶模型）外，《罪恶都市》最大的飞跃无疑是其音乐内容。豪瑟的职业生涯是从音乐产业开始的，他对音乐的知识就像一本百科辞典一样丰富，这对“《GTA》系列”在音乐方面一贯的非凡造诣有直接的影响，也成为了《GTA》一种特有的氛围。《横行霸道Ⅲ》中很有名的音乐不多，有些是获得授权的音乐，有些是Rockstar内部自己制作的，他们对自己制作的那么多高质量音乐非常自豪。每当谈到这一点时，豪瑟就会开始夸夸其谈，话题怎么也收不住了。他说第一次在Rockstar North玩到配上音乐后的样品，产生了跨越了虚幻与现实界限的神奇感觉。

精彩的配音与出色的音乐是相辅相成的，豪瑟一直打算将雷·利奥塔找来为主角汤米配音，他在《盗亦有道》(Goodfellas)中的精彩演出被豪瑟一眼相中。Rockstar是第一次邀请一个演员进行如此漫长的配音工作，利奥塔是位个性古怪的人，有时候暴跳如雷，有时候又阴沉沉地一言不发，但是不可否认的是他是一位出色的演员，只是他也让Rockstar吃了些苦头。在《罪恶都市》发售后，利奥塔通过经纪人向Rockstar抱怨说没有拿到应有的报酬，因为游戏的规模太大了，他说：“下次我真应该让他们多吐点钱出来。”豪瑟对这种势利的言论很是鄙视，他对此的反应是：“要是我们把你的角色直接枪毙了又会如何？他就不复存在了——就没有下一次了。这种事情我们就是这么处理的。”

除了明星们耍大牌让豪瑟感到反感外，促使他不想再用明星饰演主角的另外一个重要原因是那会让游戏少了代入感。豪瑟认为邀请明星扮演主角让游戏变成了电影的副产物，让玩家无法把自己融入到角色之中，在屏幕中出现的只是他们熟悉的一个演员，而不是他们自己。豪瑟的这种感觉对未来的《GTA》产生了深远的影响，从《圣安德里亚斯》中的CJ，到《横行霸道Ⅳ》中的尼克，都朝着平民化的方向发展，力图让人感到那是一个活生生的人，就像玩家自己或者身边的人一样有血有肉。

《罪恶都市》的主角汤米是一个有点神经质的亡命之徒，向曾经在毒品交易中出卖他的匪徒复仇。没多久他就一枪毙了曾经的老板，建造了自己的犯罪帝国，他的手下有充当打手的Lance Vance，有解决法律事务的Ken Rosenberg，他在法庭里滔滔雄辩（经典台词之一：“汤米连枪都没摸过！”），让汤米更加无法无天。

在《横行霸道Ⅲ》发售的一年后，《横行霸道 罪恶都市》将1980年代的怀旧热刮遍全美，让该系列的流行程度更上一层楼。该作邀请了不少私生活颇不检点的明星加盟配音阵容，色情电影女明星珍娜·詹姆森(Jenna Jameson)为游戏中的一个色情电影女明星配音，诸如黄片拍摄现场等内容都有相当露骨的描写。妓女仍然起着回复HP的作用，暴力与杀警仍然是不可避免的。在该作发售的一年后，还发生了佛罗里达的古巴和海地人因为游戏中的一些任务而发起游行示威的事件。这起事件的结果是在闹上法院之前，Rockstar主动将游戏中的相关敏感内容修改，然后重新发行。最后终于在事情闹大之前就让抗议声渐渐消失。然而还有另外一场危机正在前方等待着他们。



热咖啡

在很多玩家心目中，《罪恶都市》至今仍是“《GTA》系列”最优秀的作品，它与玩家成功地产生了共鸣。豪瑟说：“当我们做完了《罪恶都市》后，我们的感慨是：老天，这个做完后我们还将如何维继？”《圣安德里亚斯》在人们对《罪恶都市》依然恋恋不舍之时诞生，成为系列最具争议的作品，它的规模让有些人就是无法反应过来。所有关注该系列的玩家都知道，下一款《GTA》将会以圣安德里亚斯为舞台，但Rockstar North公布的惟一信息是该作将会在2004年发售，在很长一段时间内都没有任何细节信息透露。当他们宣布该作中的圣安德里亚斯将会是一整个州时，激动的玩家们再也坐不住了。

这个模仿加州而建的地方在规模上是《罪恶都市》的四倍，一切都朝着巨大化的方向发展。可以驾驶的汽车种类超过200种，超过三代的两倍，出现了收割机、警用摩托车、自行车、喷气机等，甚至连火车都可以抢。嘻哈音乐和各种类型的说唱乐主导了电台广播。玩家要吃饭以保持体力，要锻炼以保持身材，除了可以改变着装外，还可以做纹身，改变发型，而不同的形象也会改变公众对你的印象，名誉等级成为又一个重要指标。行人的智商也提高了，他们会说出自己的心里话，一看到你想要为非作歹，立刻就溜之大吉。妓女不再招摇过市，但是仍然有女朋友可以约会和作乐。这个主角的名字叫做卡尔·约翰逊（人称CJ），是当时的游戏中少有的黑人男主角。

圣安德里亚斯相当于加州，这个设定刚刚公布时就已经让玩家惊叹。但在这个让人惊叹的规模概念之外，给玩家以亲切感这个主题也在深化。在开发《罪恶都市》时，Rockstar就已经想到了下一次可以制作与1990年代初洛杉矶的青少年犯罪团伙文化有关的内容。这股风潮兴起的时候，豪瑟还在英国，他对那些洛杉矶的古惑仔们又崇拜又害怕，崇拜的是他们的酷与霸气，为他们帅气的穿着而着迷——这群青少年就像士兵一样，接受军队一般的训练，是一群让成年罪犯也畏之三分的恐怖军团。随着讨论的进一步深入，以非洲裔美国人为主角的

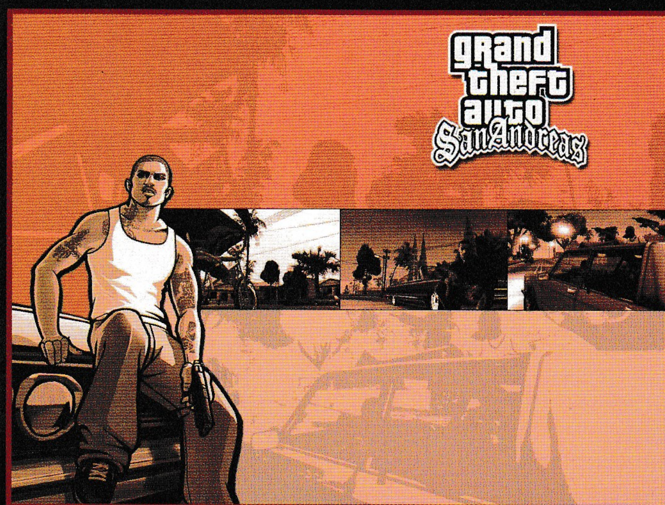
概念冒了出来，因为那时没有多少游戏采用这样的设定。

在美国，游戏通常被认为是以白人玩家为主的娱乐形式，使用黑人主角是否会有点冒险？豪瑟说："我们立刻就对这一概念全力拥护，我们不认为这是一个冒险。但是随着项目的开展，我开始担心是否有点太大胆了。毕竟游戏主角的设计目的就是要让玩家融入角色，如果真的有人对肤色有意见，可能会对销量造成负面影响。但在游戏系统方面，Rockstar很有把握，可以根据玩家的行为让人物体型、外表产生变化的设定使得主角更像是一个活生生的人。不过这个系统在公布之初也没有多少玩家表示期待。"以很多普通人的标准，这在技术上似乎是没有必要的。毕竟，CJ又不会坐在我身边，他是在游戏机里的。人们没有意识到《圣安德里亚斯》其实也很像是一个角色扮演游戏，从某种角度说它是最让人投入的角色扮演游戏。你可以通过行动改变他的外形。"这个起初有点争议的系统后来成为了很多玩家的重要乐趣，他们通过截图记录了自己的CJ的成长和改变过程，而且将其制作成小漫画发布到网上。

如果你是那种一心只想发展剧情的玩家，《圣安德里亚斯》不适合你，在发展到最终剧情之前，共有90多个任务等待着你，这还没算上那些无关痛痒的小任务，以及抢地盘、到敌人地盘涂鸦、到街机厅玩迷你游戏以及各种来自过去《GTA》的分支任务。它的规模大到令人常常感到无可奈何，从一个地方跑到一个地方往往是一个令人无奈的苦差事。但是除了室内和室外场景的切换外，这么大的一个世界居然没有其他的读盘画面，要做到无事可做的地步真的是需要极其漫长的时间。而且就算真的玩到了这一步，还可以下载高手们制作的MOD。

在《圣安德里亚斯》发售的几年前，就已经出现一群《GTA》MOD高手们设计自己的皮肤和多人游戏模式，而这种做法也得到了Rockstar的默许。2005年6月，在《圣安德里亚斯》发售的8个月后，荷兰MOD高手Patrick Wildenborg发现了游戏代码中的一个没有被使用的文件，它被标示为"热咖啡"。Wildenborg出于好奇将这个隐藏的内容破解，并制作了一个破解补丁发布到网上——一场冲击了整个美国游戏业评级制度的事件就这样悄然发生了。

当CJ与女友的关系达到一定级别的时候，她就会邀请他到里屋"喝杯咖啡"，在最初的计划中是让玩家能

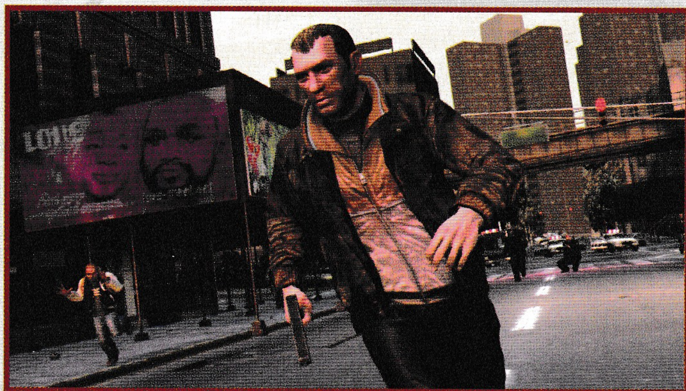


够玩一个性爱迷你游戏，包括面部表情、对话和动作都全部设计好了，到最后考虑到可能会无法通过评级而被放弃，只是用暧昧的呻吟声取而代之。但是这个迷你游戏并没有被删除，只是用一段代码将其屏蔽。Wildenborg的补丁将这段代码破解，开启了这个迷你游戏的两种模式：一种是全裸，还有一种是整个过程完全可互动，甚至还有各种体姿。

"热咖啡"迷你游戏终于超出了有关部门的忍耐极限，成为了导火索。游戏的生产被停止，ESRB评级机构将其评级从M(17岁以上)提高到AO(18岁以上)，虽然在定级上只有一岁的差距，实际上很多零售渠道都禁止销售AO级游戏，这相当于是把《圣安德里亚斯》封杀了。作为美国总统候选人的希拉里・克林顿亲自出马，提议立法改革游戏定级制度，要求联邦交易委员会对ESRB评级系统进行彻查，所有M级游戏都被重新审核，Take-Two的商业运行也遭到联邦交易委员会的调查。"热咖啡"风波足足持续了30个月，经过内容删节后重新发布的版本再度热销，终于让该作超越了《罪恶都市》，成为系列销量的又一个顶峰。

走向次世代

在PS2上崛起的《GTA》在PS2上诞生了3款千万级大作，与此同时也有一些移植版和外传作品在其他主机上推出，包括PC、DC和Xbox，甚至曾对该系列的创意不屑一顾要求"少点鲜血"的任天堂也拥护着Rockstar推出了一款GBA版的《横行霸道Advance》，这款游戏就在《圣安德里亚斯》发售的一天前面市，因为机能的原因而返回了系列的俯视视角。这也是惟一一款并非Rockstar开发的《GTA》(开发商为Digital Eclipse，随后该公司就更名为Backbone Entertainment，并推出了PSP上的《小死神》)，剧情上可说是《横行霸道III》的前传。由于卡带容量的限制，这款游戏在音乐和丰富性方面完全对不起《GTA》的名号，所有人都同意如果真要推出掌机版，只有PSP能够胜任。



到2004年，Rockstar的多笔收购案已经使其成为一个庞大的游戏工作室，旗下有多家卫星工作室打上了Rockstar的名号。Rockstar Japan负责将该作翻译引进亚洲市场(日本的发行权由Capcom获得)，Rockstar Lincoln负责游戏的QA(质量保证，及游戏测试评估等工作)，Rockstar Vienna负责移植Rockstar Toronto和Rockstar San Diego开发的家用机版，后来这家工作室被毫无理由地关闭，其职责转移给Rockstar London。Rockstar Leeds(被收购前叫Mobius Entertainment)专门负责掌机平台的制作，在Rockstar North的指导下，他们开发了PSP版的《横行霸道 自由城故事》。

Rockstar Leeds独立研发了一个新的游戏引擎，针对PSP的性能特征建造了一个全新的自由城，在整体面貌上几乎与《横行霸道III》完全一致。他们的目标是将家用机的《GTA》完完整整地搬到掌机上，包括所有的汽车、摩托车、喋喋不休的路人、峰回路转的剧情、曲风各异的音乐、古怪的DJ以及超过100小时的游戏内容，并且还外加了家用机版没有的多人模式。

这款游戏的剧情同样是《横行霸道III》的前传，发生在该作的几年前，讲述了托尼的感人故事。任务针对掌机随身玩的特点有着短小精干的特征，还可以通过无线通信功能进行六人死亡竞赛，同时仍然可以保持帧数的稳定。《横行霸道 自由城故事》也像预想版大获成功，虽然不像家用机版那样卖过千万套，却也凭借长卖的特点而最终超过了500万套的销量，它的出现让PSP在2005年里大败NDS，在美国具有明显的领先优势，很多分析家和第三方都认为PSP即将主导掌机市场。

《自由城故事》之后，Rockstar Leeds只用了一年的时间就推出了《罪恶故事》，对前作的引擎再次优化，在游戏性上围绕犯罪帝国的建设，融合了《罪恶都市》的房地产系统和《圣安德里亚斯》的抢地盘系统。但是这款游戏的销量没能像当初的《罪恶都市》那样更上一层楼，反而大大降低，使得《圣安德里亚斯故事》能否投入开发成为了谜局。

另一方面，大家都在等待着家用机版的《GTA》续作，这种规模的游戏理应属于家用机的天下。

《GTA》是一个以开放世界而闻

名的游戏系列，将游戏世界越做越大是必然趋势。但《圣安德里亚斯》在地理面积上的广阔带来的一些负面影响让Rockstar开始重新审视"大"的概念，在续作中，设计规模继续扩大是必然的事，但这次不是单纯在地理面积上进行扩张，而是朝着纵向发展。

除了地理面积外，《横行霸道IV》在其他的所有方面都比《圣安德里亚斯》大大扩张。"延续《圣安德里亚斯》继续发展是一场噩梦，而且进入到新的主机，人们也有了新的期待标准：人们想要看到绝对够酷，绝对够进化的东西，要在过去的基础上迈出一大步。于是我们对将要把背景设定在哪里有了大量的讨论，更为真实化的自由城很快成为了最受大家认可的选择。"

"接着我们开始探讨主角，我们觉得意大利裔美国人的设定已经被用滥了，传统的东海岸黑帮主题也有点泛滥了……"豪瑟说，市面上黑手党题材的犯罪游戏实在是让人审美疲劳了。他没有指明具体是哪款游戏，但不用猜也知道，当初号称次世代上第一款《GTA》式游戏的《黑道圣徒》肯定也是Rockstar的研究剖析对象，正是这些模仿者的出现，让Rockstar更有做出创新、独树一帜的欲望。《横行霸道IV》在真实性方面又向前迈进了一步，这也体现在游戏主角的设定上。在开发该作时，Rockstar咨询了一些警察和犯罪专家，得出的结论是在当今这个年代里，过去黑帮电影中那些要钱不要命的黑帮时代早已像神话般遥远，黑帮们的生活也越来越安逸，因而那些危险的脏活也都很少碰了，真正不要命的，是那些在恶劣环境中成长的外来份子。于是就有了尼克这么一位有军事训练背景的主角。

朝着真实性发展也是市场需求所致，那些因为《横行霸道III》而成为系列重视拥护者的玩家如今已经年长了七岁，游戏口味的变化是不可避免的。那些10岁时背着父母偷偷玩《横行霸道III》的小玩家如今已经到了可以玩《横行霸道IV》的法定年龄，在这7年里《GTA》乃至整个游戏业的发展方向都发生了不小的变化。但人们所喜爱的《GTA》仍然要有那种暴力感、幽默感和自由感。因此当《横行霸道IV》的第一个预告片公布时，一些玩家惊呼："我的天哪！他们变得太严肃了。"

《横行霸道IV》的第一个预告片在表现其在画面技术上的真实性之外，也传递出一种沉重、黑暗的感觉，通过画外音描述了主角崛起的过去。在豪瑟看来，在高清解析度下的《GTA》体验就必须要向真实化的方向发展，一切都好像是大自然的进化一样天经地义。

《横行霸道IV》的灵感来源之一是电影《巨塔杀机》(Eastern Promises)，大卫·柯南伯格的这部电影正描述了《横行霸道IV》中所突出的黑帮类型。这部2007年上映的电影与《横行霸道IV》存在很多巧合性的相似，也促成了豪瑟在观影之后对游戏内容进行了一些调整。



虚幻与真实

Rockstar North的精英们投入全力开发《横行霸道IV》这款家用机的正统续作，Take-Two总部为其投入了血本。这款将会在次世代主机上推出的新作将会再度打破传统，其打破的第一个传统就是与索尼之间原本牢不可破的合作关系。

在微软的E3 2006展前发布会中，互动娱乐部副总裁彼得·摩尔挽起袖子，露出了《GTAIV》的LOGO纹身，那一刻估计有很多人都以为该作将成为X360的独占游戏。据Take-Two透露，微软为了能够率先宣布《横行霸道IV》在X360上发售而花费了500万美元！虽然索尼很快就宣布该作也将会在PS3上推出，但微软的率先发布确实给人留下了先声夺人的印象，而且用5000万美元买来的两张独占资料片也让X360版更具吸引力。

首次在两大家用机平台上同时发布的《横行霸道IV》成为该系列历史上最受期待的作品，Rockstar专门为其研发了全新的"Rockstar Advanced Game Engine"(RAGE)，并且还抽空做了一个演示型游戏《乒乓》，竟然一不小心也卖出了大几十万套。



高清时代给游戏设计师们带来了很多可能性，《横行霸道IV》代表了Rockstar一直希望《GTA》能够实现的3D画面，因为这样的画面更加接近推动该系列发展至今的灵感源泉。"我想，最终我们希望将玩家与真正的《GTA》体验连接起来，而现在的家用机才终于达到了我们所需的性能。"物理引擎是《横行霸道IV》的一大卖点，这让游戏中的各种建模精巧的物体都有了真实的物理属性。"当我第一次看到Euphoria时，我就被镇住了——这不就是我的梦想吗？它真的实现了。"豪瑟说。Natural Motion公司的工程师们在Rockstar North住了几个月，帮助他们解决Euphoria物理引擎的各种技术技巧，其结果是革命性的，当玩家踏足游戏世界，操纵尼克迈出第一个脚步时，就能感觉到以往相比的巨大进化。"居住在逼真的世界中"，这句常常被人与《GTA》挂钩的口号得到了更为公平的诠释。《横行霸道IV》的另外一个关键工具软件来自Image Metrics公司，该公司从事复杂的面部表情处理软件，以及进行人物唇部动作与语音的同步化合成。《横行霸道IV》有数万句台词，没有一套强大的唇部动作处理工具是无法成事的。

《横行霸道IV》工作量构成中，最耗费人力物力的恐怕就是场景的搭建。Rockstar总部有一个全职的研发团队，专门负责场景的建设。在开发《横行霸道IV》时，Rockstar North团队前往纽约进行了两次长途旅行——每次带上50人，目的就是要让参与开发的员工都能全面地感受纽约的风土人情。"我都记不清一个队有多少人了，但是他们拍了成千上万张的照片，老实说我们在这一方面有点走极端了。"豪瑟说，在《横行霸道IV》的开发过程中，他几乎模糊了游戏与现实的界限。他经常会跑到爱丁堡与开发人员们一起待两个星期，回到纽约时却觉得根本就没有离开过纽约，因为在爱丁堡的游戏开发现场，他每天都在对着与纽约几乎一模一样的自由城。"这真的不是在说着玩的。"豪瑟说，"有一次我回到纽约上班的第一天，当我经过大桥，突然觉得很纳闷——这桥怎么和往常不一样了呢？因为我在爱丁堡的时候每天都要路过这座桥50遍，我这才知道原来把游戏和现实给搞混了。"

播放各种节目的广播电台是《GTA》最具特色的氛围之一，在《横行霸道IV》中还加入了一个专门以大型爵士乐队为主题的电台，这是《GTA》的首创。豪瑟的父亲在Ronnie Scott(伦敦知名的爵士乐会所)当了

多年的主管，在《GTA》中加入爵士乐自然也是顺理成章的事。当被问到他在《GTA》中最喜欢做的事情时，豪瑟经常说他最享受的事就是在里面到处开车兜风，听听音乐，感受里面的氛围。然后他会花更多的时间在里面步行，从狭窄的小巷遛达到繁华的闹市。“我可以玩一整天的《横行霸道IV》，不做别的，只是在里面到处走走，在街上打打架。”

未来还有很多不确定性，EA对Take-Two志在必得的收购态度很可能会影响到《GTA》今后的发展，虽然EA信誓旦旦地表示不会对Rockstar的游戏开发进行任何干涉，但是豪瑟兄弟目前近乎自治的游戏开发自由度也许会受到EA对于游戏发售档期严格控制的影响。但是就目前而言，Rockstar和豪瑟兄弟仍然是保持完全创作自由的超级明星。在短短11年的时间里，《横行霸道》完全改变了游戏业，让M级游戏渐渐成为了游戏业的主导力量。《GTA》仍然是M级游戏之王，与它相关的社会争议也许永远也不会结束，而那些争议与官司也总是与《GTA》的成功相声相随。但这正是美国式的冒险，它的成功也正是



Rockstar“美国梦”的成功。在这个开放的世界里，没有对错与真实，只有选择与生存，它是现实世界的浓缩。

横行霸道

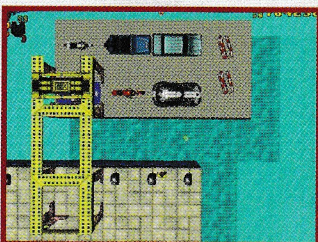
开发商： DMA Design
发行商： BMG Interactive(欧版)、Take-Two(美版)
平台： PS、Windows、DOS、GBC
发售日： 1997年12月(PS版)
总销量： 232万套



作为系列第一部作品，《横行霸道》不仅制定了在城市街头自由抢车的游戏框架，而且在舞台设定方面也涵盖了后来的“自由城”、“罪恶都市”和“圣安德里亚斯”这三个地方，分别是以纽约、旧金山和迈阿密为范本。游戏便是由发生在三大城市的众多任务构成，玩家要获得限定的分数，共有5条命可用。游戏已经具备了“沙箱式”自由概念，在城市中杀人、制造混乱和破坏都可以得到分数，也可以偷车卖以获得利润。玩家可以完成各种任务，也可以通过赚取一定数量的金钱以完成关卡。就算是在任务中，仍然是完全自由的。

本作中可以选择的角色有7名：Travis、Kat、Mikki、Divine、Bubba、Troy和Ulrika，但是在实际游戏中，这些角色的不同之处仅仅在于他们衣服的颜色，你也可以为自己的角色命名，游戏还存在取特定的名字会有特定内容出现的秘技。但是这些角色的名字从未在后来的任何一款《GTA》中出现。

本作共有7个广播台，外加一首警察乐队的歌。进入汽车中就可以收听广播，但是每辆车只有一个台(PC版可以收到3个台)。本作的主题曲是Craig Conner的《黑帮星期五》(Gangster Friday)，但是并没有在任何一个电台中出现。游戏中的电台不说明名字，但在说明书中提到了收录的歌曲名。有趣的是，玩家可以在玩游戏的时候将光盘取出，然后随便放一张CD进去，接着当你再进入汽车时，就会随机播放这张CD中的歌曲。



移植版

《横行霸道》最初其实是面向DOS开发的，后来才移植到Windows和PS，甚至还有一个GBC版。GBC版是未删节的版本，从技术角度来说相当惊人，不过由于任天堂的限制，该作删除了出血内容。该作本来还打算推出SS版，可惜还没投入开发，SS在欧美就已经完全不行了。N64版的《横行霸道64》也曾投入开发，但是从未公布就已胎死腹中。

TIPS

●本作封面是纽约警察局1980年代所用的雪佛莱Caprice警车穿过第五大道和56号大街的交汇处，背景中的大楼是纽约房地产大亨唐纳·川普盖的川普大楼。该封面在部分地区也被作为《横行霸道2》的封面。

●据说Take-Two特意聘请政治评论员马利斯·克利福德(Max Clifford)在媒体中抨击该作，引发社会各界对该作暴力内容的争论，达到宣传目的。

横行霸道 伦敦1969

开发商： DMA Design、Rockstar Canada
发行商： Take-Two
平台： PS、Windows、DOS
发售日： 1999年4月29日(PS版)
总销量： 232万套



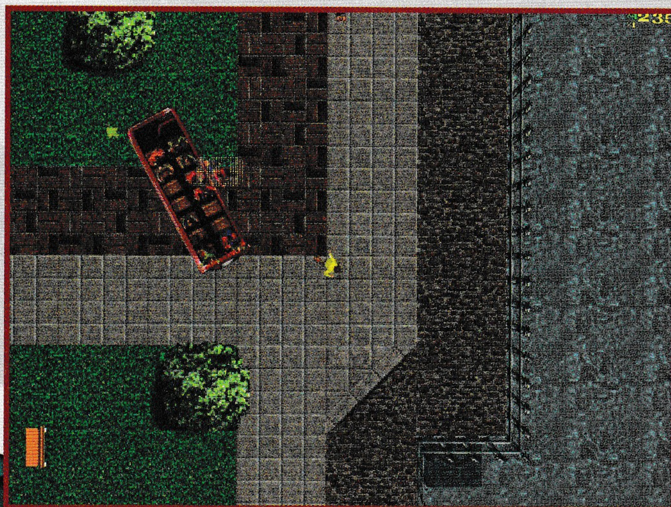
本作是PS有史以来的第一个“资料片”，虽然如此，但它其实可以算是使用原作相同的引擎打造的一个外传作品，以1969年的伦敦为舞台，任务总数达到50个，有30多种经典汽车，并从Trojan唱片公司获得了15首反映时代特色的经典音乐。后来打造了《横行霸道III》的豪瑟兄弟从这一作开始加入到《GTA》的实际开发工作，在英国长大的他们为本作添加了很多反映伦敦文化的内容，比如酷似詹姆斯·邦德的角色，以及大量使用典型的伦敦东部贫民俚语。



横行霸道 伦敦1961

开发商： DMA Design、Rockstar Canada
发行商： Take-Two
平台： PC
发售日： 1999年6月1日

这是一个免费发布的资料片，真正接触过它的玩家很少，因为多数玩家都是通过PS版体验到《GTA》的，PC版玩家不多，而本作仅仅提供PC版，放出下载的地方也很不明显。正如副标题所写，游戏以1961年代伦敦为舞台，自然是《伦敦1969》的前传。游戏中有不少新任务，还有22辆新车，加入了一个新的过场动画，还有一个多人死亡竞赛地图，以曼彻斯特为背景。整个资料片的容量只有7MB，而且运行本作必须要购买《伦敦1969》。



横行霸道2

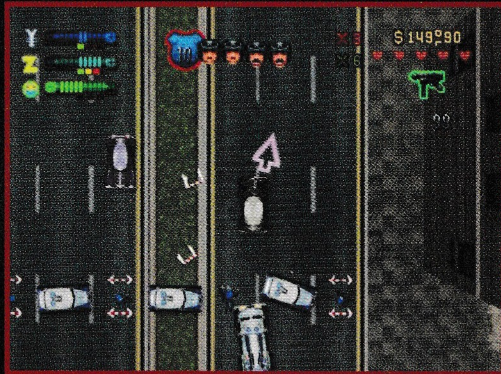
开发商：DMA Design
发行商：Take-Two
平台：PS、PC、DC、GBC
发售日：1999年10月22日(PS版)
总销量：342万套



《横行霸道2》是系列作中比较独特的一作，这主要是因为本作故事发生在"三周后的未来"，背景是虚构的"Anywhere City"。根据Take-Two为本作开设的官方网站提示，游戏的时间背景为2013年，但是游戏中的广播节目主持人Johnny Riccaro曾经提到过这么一句话："新千年即将到来"，这么说应该指的是游戏发售时间的三周后，即1999年末。

游戏中有三个关卡，第一关是由各种赌场、酒店和大学等构成的市中心区；第二关是监狱、贫民活动住屋区等组成的居民区，里面还有一个俱乐部叫"龌龊地"，以及一个研究中心和水利水电站；第三关是工业区，有一个很大的海港，有肉类加工厂和印度神庙。游戏主角叫Claude Speed，他刚刚被从监狱里放出来，醒来的时候却已经失忆了，故事讲述他如何不择手段成为"城市之王"。虽然本作仍然采用2D俯视画面，但是在很多地方都实现了画面进化：PC版有中午和黄昏两种模式，白天时阳光明媚，到了黄昏虽然黑暗许多，但是可以看到爆炸和车灯所用的动态光影效果。

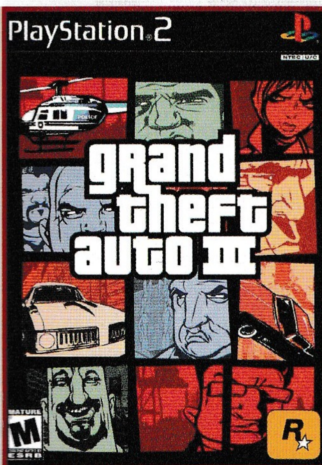
游戏中的帮派数量众多，每个关卡都有三个帮派（总共有7大帮派），给A帮做任务就有可能造成B帮的不信任。除了要考虑自己的立场外，当然还要继续担心警察的追击，这次还有SWAT特警和特工出现，到最后甚至军队也出动了。游戏中的很多独特系统充满创意，也表现了开发团队的幽默感，比如玩家需要向教会捐款5万美元才能存档，如果不捐钱，会有一个声音说："该死的！不捐款，不拯救！"



为了创造一个更加真实的城市，本作在很多细节方面都让人看到了开发者的用心，比如过往的汽车和行人不再是场景的装点，有时候行人会打车，NPC的突发行为在当时而言也是一个很大的创新，行人、黑帮成员和警察有时候会打成一片，甚至在街头也会出现其他劫车者。电台的总数为11个，每个地区5个，按上方向键可以换台。每个帮派都有自己的广播台，但是只能在特定的区域才能收到。

横行霸道III

开发商：Rockstar North
发行商：Take-Two
平台：PS2、PC、Xbox
发售日：2001年10月22日(PS2版)
总销量：1450万套



与《横行霸道IV》不同，《横行霸道III》虽然也有纽约的影子，但同时也融入了美国东海岸其他多个城市的特点，游戏的时代背景则是2001年秋季。在该作发售之前，Rockstar开通了一个《Liberty Tree》（自由城最著名的报纸）网站，很多故事背景的相关资料都是通过该网站虚拟新闻的方式提供的。

游戏的无名主角与她的女友Catalina一起抢劫银行，在逃离现场的时候，Catalina对主角说："对不起宝贝，我是个有野心的女人，而你……你只是个小瘪三。"她朝他开了一枪，自己带着钱逃走了。主角死里逃生，但是被捕入狱，在运往监狱的途中，囚车被另外一伙劫囚匪徒袭击，主角侥幸逃生。在一起逃走的一位囚犯的帮助下，主角在当地黑势力中逐渐混出头，他还被当地黑手党老大Salvatore的妻子Maria看上，差点被黑手党干掉，后来被Maria所救，并且在Maria的帮助下再次崛起，终于引起了Catalina的注意。如今的Catalina已经与一位哥伦比亚毒枭交往，他们绑架了Maria，现在是与Catalina新仇旧恨一块解决的时候了……

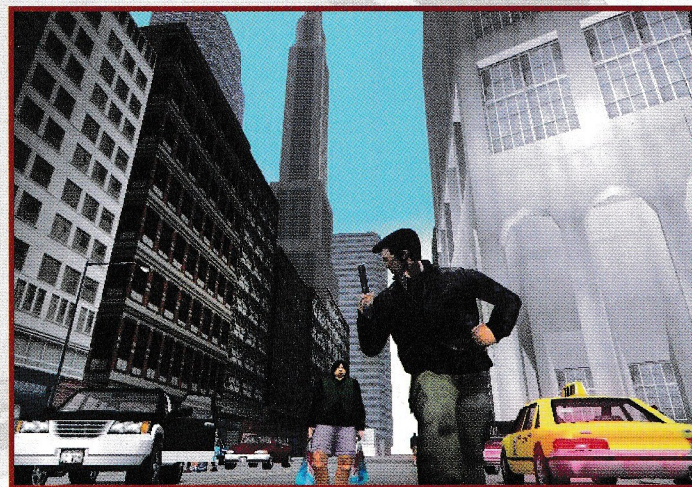
进化到3D时代后的《横行霸道III》带来了翻天覆地的变化，相当于是一款结合了动作射击、冒险与驾驶游戏的新形态作品。《吉尼斯世界纪录》将《横行霸道III》作为世界第一款"沙箱式"动作游戏而收录其中，之所以没有将这一殊荣颁给一代，是因为只有3D化之后的《GTA》才是真正实现了自由自在的"沙箱"概念。游戏中不再要求玩家赚够一定的钱才能进入新地区，而是要完成任务和发展剧情才可以进入下一个地区。游戏界面也有不小的变化，画面右下角有一个小地图显示一些重要地点或目标的位置，界面中还加入了时间，与游戏的昼夜循环系统相呼应。游戏中的任务主要分为两种类型：剧情任务和分支任务，剧情任务给人的感觉像黑帮电影。就算不玩剧情任务也可以。赚钱的方法有很多种，不一定要通过犯罪，你可以当出租车司机，或者驾驶急救车将病人送到医院，这些都可以获得奖励。你也可以偷车、卖车、寻找隐藏包裹。电影分镜的加入让剧情更加吸引人，在特定任务中或者抵达特定地点就会有电影分镜插入。

画面的3D化带来的最大进化是一座栩栩如生的城市。城市里的日晒雨淋、浓雾弥漫营造出各种各样的动态效果，帮派的争斗和电台中的聊天节目增加了大都会的气息，唐人街的三合会小混混、住在山顶豪宅自称"生意人"的黑手党老大……自由城里的芸芸众生被刻画得惟妙惟肖，世界并不是围绕着主角而转，人们都有自己的生活，有些家伙甚至会偷走你的车！游戏利用了RenderWare的"细节度自动调整系统"，镜头拉远时，各种物体的细节度都大大降低，这样就可以呈现出巨大的场景，让游戏的开放式特征得以实现。

本作PS2版发售后在美国的销量就达到了700万，在英国，它连续50个星期停留在销量榜的TOP10，成为英国游戏业协会ELSPA评出的第一款"钻石级百万大作"。其实那一年媒体最关注的PS2大作原本是《潜龙谍影2》，事先没有得到媒体太多宣传的《横行霸道III》成为了PS2历史上最大的黑马。它不仅销量惊人，在媒体中的评价也很高，欧美数十家媒体的综合评分为95～97分，《Gamepro》杂志认为本作是"有史以来最重要的游戏"，开放型游戏特点彻底改变了今后所有游戏的发展方向。

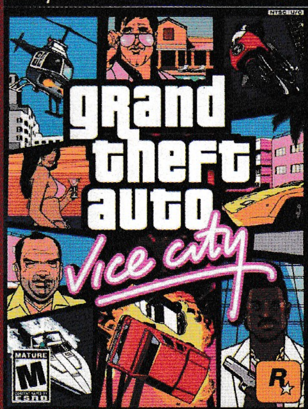
TIPS

●游戏发售前开通的Liberty Tree网站可以说是自由城向现实世界的延伸，里面不仅有自由城的新闻，还有各种虚拟商品的广告，甚至还提供了商品的"官方网站"链连（点击之后跳到Rockstar官网），游戏中电台广告里出现的电话号码也是Rockstar专门登记注册的。



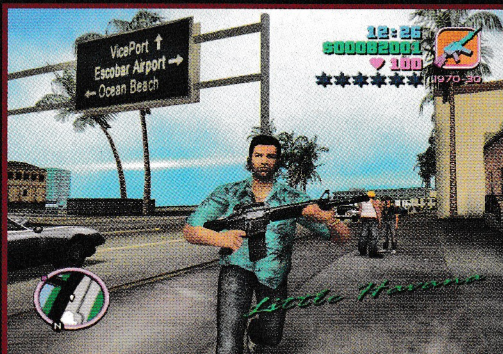
横行霸道 罪恶都市

开发商：Rockstar North
发行商：Take-Two
平台：PS2、PC、Xbox
发售日：2002年10月27日(PS2版)
总销量：1750万套



黑手党打手Tommy Vercetti由于与11起谋杀案有关而坐了15年的牢，现在他刚刚出狱，然而过去他所效力的帮派Forellis家族却担心他会让帮派的非法活动引起注意。在一次毒品交易中，Tommy遭到伏击，但侥幸逃生。后来Tommy经过调查发现了袭击他的幕后黑手是罪恶都市大毒枭Ricardo Diaz，Tommy干掉了Diaz，接收了他的毒品帝国，同时霸占了多家濒临破产的公司，组建了自己的帮派，成为罪恶都市最大的黑帮，然而这却激怒了Forellis家族，两大黑帮之间规模空前的火拼一触即发……

与前作相隔仅仅一年的《罪恶都市》内容之丰富令人意外，虽然整个游戏照搬了前作的模式，但增加的内容令人眼花缭乱。游戏中的汽车种类达数百款，是前作的2.5倍，武器种类从11种增加到40种，而且还首次增加了室内场景，有60多处建筑物的内部可以探索；罪恶都市的规模达到了自由城的两倍以上了；游戏中的配音台词总长度为8小时，行人类型达80多种(甚至还出现了酷似迈克尔·杰克逊的家伙)，行人的台词达8000多句。游戏系统本身也有一些明显的改进，前作备受诟病的瞄准锁定系统也终于被改进。一些细节上的改良在游戏中可谓无处不在，比如在摩托车和小艇上可以向前开枪，可以蹲在掩体后面，可以用狙击枪将汽车轮胎打爆，还可以从开动的汽车上跳下来，这在被敌人的汽车堵截得走投无路时特别管用。



本作最重要的新增游戏系统就是商业经营的概念，玩家可以购买各种“物业”，比如摄影棚、脱衣舞俱乐部、冰激凌快递公司、造船厂、印刷厂等，这些生意都是要通过特定的任务才能得到，比如消灭竞争者或者抢劫某设备。这些生意上轨道之后就可以源源不绝地创造利润。

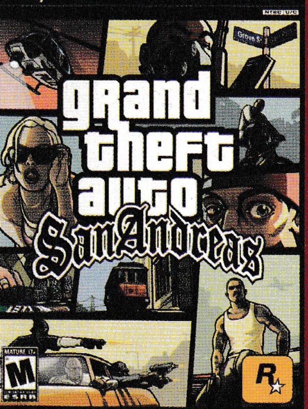
Rockstar所强调的城市真实感在本作中再度得到进化，路人们不再漫无目的地在街上游荡，他们有时会坐在路边的椅子上，互相聊天、看报纸、玩滚轴、打架、发生事故……画面也有一定的改良，虽然使用相同的引擎，但是在材质贴图、读盘速度方面都有一定的改进。PS2官方杂志的一位编辑说这款游戏：“不仅模糊了电子游戏与流行文化之间的界限，它将一切隔阂彻底打碎。”本作的媒体综合平均分为95分，在PS2所有游戏的评分中排名第6。

TIPS

● 游戏中出现了一种叫做“Degentron”的游戏机，相当于1970年代末的雅达利之类游戏机，该游戏机上出现的游戏都是模仿了雅达利时代的经典，在后来的《圣安德里亚斯》和《自由城故事》中都有出现。有趣的是在游戏的电台中还有关于Degentron对儿童造成负面影响的谈话节目。

横行霸道 圣安德里亚斯

开发商：Rockstar North
发行商：Take-Two
平台：PS2、PC、Xbox
发售日：2004年10月26日(PS2版)
总销量：2150万套



在自由城住了5年之后，卡尔·约翰逊(CJ)回到了老家Los Santos参加母亲的葬礼，他这才知道他的Grove Street黑帮家族一片混乱。CJ归来后与帮派成员们一起打拼，逐渐恢复了昔日的显赫地位，却也发现他最好的朋友Big Smoke和Ryder与敌对帮派勾结，CJ的兄弟Sweet被捕。为了生存，CJ只能与腐败的警官Frank Tenpenny合作。在此过程中CJ结识了三合会老大吴子穆、西班牙黑帮Cesar Vialpando等新朋友，他们在黑手党统治的Las Venyras开了一家新赌场，大发了一笔横财，CJ从而得以重返Los Santos，他开始展开自己的复仇计划。

《圣安德里亚斯》是一个规模庞大的游戏，规模从城市进化为州，包括Los Santos(仿洛杉矶)、San Fierro(仿旧金山)、Las Venturas(仿拉斯维加斯)，而且首次加入了乡村场景，面积之广阔令人乍舌。即便如此，在不同区域间来往无需读盘等待时间，只有在插入剧情以及进入室内时才有读盘画面。而在游戏内容上，《圣安德里亚斯》也几乎将系列中的一切元素拓展到了疯狂的程度。由于是《横行霸道III》三部曲的最后一部，以往作品中的很多角色都在本作中出现，比如三代主角Claude也客串登场，他的女友Catalina更是在本作中陪CJ完成了很多抢劫任务。

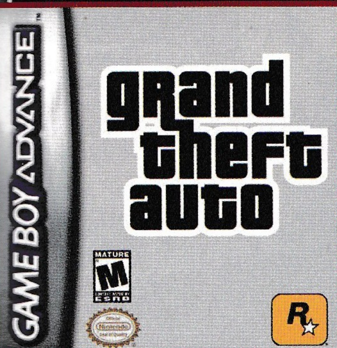
游戏加入了挥舞双枪的系统，瞄准系统再度改良，部分借鉴了Rockstar另外一款游戏《Manhunt》的特点，该作中的潜入系统也被部分引进。你可以在月黑风高之夜悄悄溜进某家民宅，将里面洗劫一空。肉搏系统也被拓展，平常喜欢在体育馆里锻炼的人会学会新招式，而且这次终于加入了游泳的功能。驾驶系统和汽车爆炸也都焕然一新，首次加入了汽车的改造功能；如果汽车够大，还可以另外载三名帮手。不仅汽车可以改造，主角CJ本人也可以“改造”，东西吃多了会变胖，经常运动可以减肥、变结实，还可以到发廊里做发型、做纹身、换衣服、戴首饰，CJ的外形也会影响到NPC的反应。AI的提高非常明显，CJ当街杀人会引发混乱，一些持械市民会攻击CJ。

帮派火拼抢地盘的系统让《圣安德里亚斯》的战斗更疯狂，CJ可以挑起帮派之间的战争，将敌对帮派全部剿灭，但是当CJ在别处时，敌帮也有可能抢夺CJ的地盘，逼得CJ要经常往返于各地参战。好在本作的载具极其丰富，共有200多种，从山地自行车到小型飞机、私人小飞机到军用战斗机和大型直升机都可以使用，还可以买张民航客机的机票或者是坐火车，甚至连火车都可以抢。



横行霸道Advance

开发商：Digital Eclipse
发行商：Take-Two
平台：GBA
发售日：2004年10月25日



这是系列第一款与Rockstar工作室无关的《GTA》，原本是打算作为《横行霸道III》的GBA移植版，但是由于技术限制而决定改为外传作品（前传）。由于卡带容量限制，游戏中没有配音和动画，将剧情以文字和静态图片一笔代过，汽车中也没有电台，只有一首固定的曲子不断循环播放。由于性能的限制，游戏画面变为过去的俯视点，自由城的格局也被改造了。

故事发生在《横行霸道III》的一年前，Mike是一个小混混，无家可归时被Vinnie所救，他们一起接黑手党的危险任务，在一次任务中，Vinnie被汽车炸弹炸死，将其视为再生父母的Mike发誓复仇。Mike相继为牙买加、哥伦比亚和日本黑帮卖命，在此过程中他得知Vinnie的死只不过是他本人自导自演的一出戏，目的是将赃款私吞。最后Mike杀死了Vinnie，还发现了在他的幕后还有一个真正的黑手……



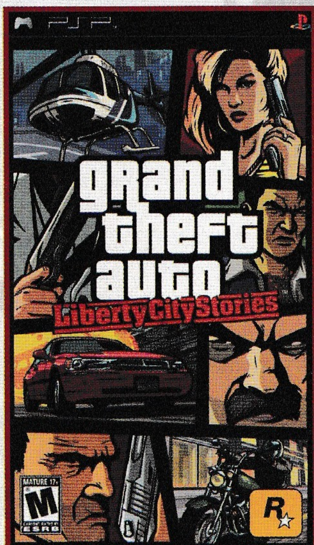
横行霸道 自由城故事

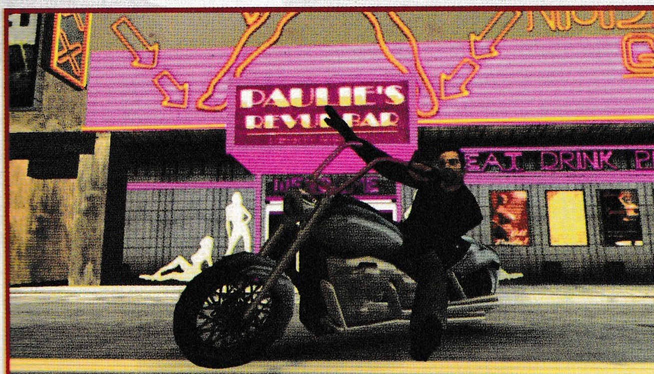
开发商：Rockstar Leeds、Rockstar North
发行商：Take-Two
平台：PSP、PS2
发售日：2005年10月25日（PSP版）
销量：800万套

从《横行霸道Advance》到《自由城故事》的进化，就像二代到三代的进化一样，代表了一个飞跃性的发展。就像官方攻略本中所说的，本作是“厕所里的《GTA》”，让玩家随时随地享受原汁原味的3D化《GTA》乐趣。故事发生在《横行霸道III》的3年前，Toni Cipirani重返自由城，为黑帮老大Salvatore Leone卖命。

本作最为人称道的地方就是利用了PSP的无线联机功能，加入了6人游戏功能，共有7种多人模式，大大提高了游戏的可玩性。本作在画面上逼近了PS2版《横行霸道III》的水准，放弃了RenderWare技术，使用Rockstar自己研发的新引擎，还特别适用了Image Metrics技术处理人物表情。另外一个不得不提的功能是玩家可以导入自己的音乐，通过Rockstar在官方发布的“Rockstar Custom Tracks V1.0”程序，玩家可以将自己的MP3导入游戏中。

本作目前仍然是PSP销量最高的游戏，它的记录估计很难再被打破。虽然它让PSP在2005年里火爆畅销，但游戏中隐藏的一个漏洞却也成为PSP被破解的契机，对索尼而言可谓喜忧参半。



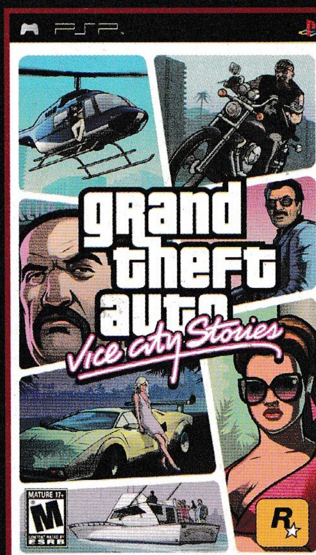


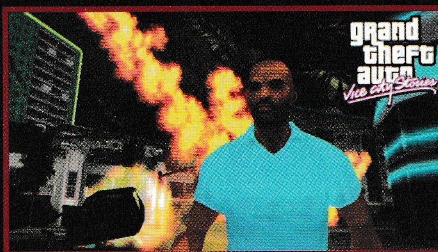
横行霸道 罪都故事

开发商：Rockstar Leeds、Rockstar North
发行商：Take-Two
平台：PSP、PS2
发售日：2006年10月31日（PSP版）
销量：450万套

《自由城故事》成功之后，Rockstar有意在PSP上打造一个“《横行霸道III》系列”的外传三部曲，分别以自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯为背景，《罪都故事》就像当年的《罪恶都市》一样，只用了一年的时间就与玩家见面了。

本作在帧数、可视距离和读盘时间方面都有明显改进，在某些方面甚至超越了《罪恶都市》原作。本作在剧情上同样是《罪恶都市》的前传，主角Victor Vance是《罪恶都市》中Lance Vance的兄弟。系统方面也将《罪恶都市》的物业经营系统进化为“帝国建造系统”，玩家不仅要打造自己的商业帝国，还要从敌对帮派那里抢生意，比如保护费、高利贷、卖淫、贩毒、走私等。系统上进行了改良，采用了“智能化瞄准”系统，准星会优先锁定存在威胁的对象；肉搏系统增加了抓敌和投技。





展望：下一款《GTA》

《GTAIV》的开发用了3年半的时间，这是否意味着我们在这一代主机上看不到《GTAV》了呢？其实玩家大可不必担心，Rockstar是一个创作力很强的公司，《GTAIV》的开发时间有很多都是花在底层技术的摸索上，《GTAV》只要沿用其引擎，开发速度可以大幅提升。也许下一作将会像《罪恶都市》一样以我们意想不到的速度推出。而在此之前，还有两张大型资料片等待玩家，自由城的世界足够你再住个一年半载！

文 Lancer&delphi 编 星夜 美编 NINA

游戏人物 第三回

Capcom新生代巨星 一濑泰范

一濑泰范 小档案

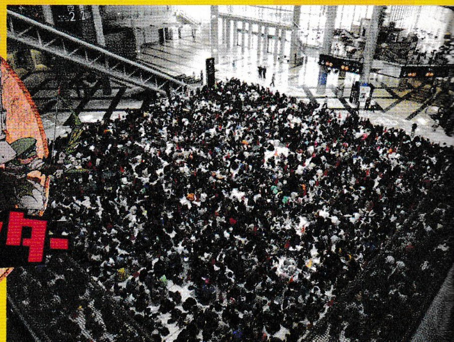


1975年12月9日出生于大阪府大阪市，从大阪府立大手前高等学校毕业后，进入了计算机综合学园HAL多媒体学科深造。1998年从该校毕业后，以策划的身分进入Capcom。随后参与了街机和各种家用机游戏的策划，目前是Capcom编成部企划室导演，由于在《怪物猎人携带版 2nd G》中担任导演而一跃成为日本游戏业界的知名制作人。他的代表作包括：街机版《街头霸王III 三度冲击》、《Capcom VS. SNK 千禧之战2000》、PS2版《Auto Modellista》、《生化危机 逃出生天》，随后在《生化危机 逃出生天 FILE 2》中担任主策划，从《怪物猎人携带版》开始晋升为导演。

●喜爱的事物
卡片游戏、自行车。
●喜欢的影视作品
《海贼王》、《火影忍者》、《死神BLEACH》、《未来日记》、《东方不败之风云再起》、宫崎骏的动画、《机动战士高达》相关作品。
●喜欢的食物
章鱼烧、炸猪排、白饭。
●尊敬的人
凡是能做到自己做不到的事情的人都值得尊敬。
●期待的事
与小组成员们一起玩卡片或棋盘游戏。
●最想要的东西
时间。
●最近感动的事
在"怪物猎人FESTA"等活动中与玩家面对面交流，以及《怪物猎人携带版2nd G》的顺利完成。
●如果有时间最想做的事
骑自行车到处去买东西。
●如果再活一次还想当游戏制作人吗?
无论如何还是想要以制作游戏为职业。
●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深?
《怪物猎人携带版》，因为是自己第一次当导演的作品。







从2008年4月26日开始，"怪物猎人FESTA08"大会以福冈为起点站，陆续在东京、札幌、大阪、名古屋等地召开，陆续进行了大斗技场的预选赛、树海的正式选拔赛，最终决赛于5月25日在东京品川举办。"怪物猎人FESTA"已经成为日本《MHP》玩家们狩魂燃烧的盛会，2007年的活动中参加者超过万人。身为《怪物猎人携带版2nd G》导演的一濑泰范与玩家当面接触交流的机会不少，从早期开发街机游戏时的街机厅店头测试，到东京游戏展的玩家见面活动，他已经深刻体会到玩家的热情。然而专为《MHP》举办的"怪物猎人FESTA"仍然以其人山人海的气势让一濑泰范大受感动。

以《MHP2G》为契机举办的"怪物猎人FESTA08"盛况空前，规模最小的福冈大会就有超过2200人到场，东京大会更是人声鼎沸，当日上午11点就超过了会场8000人的最高人数限制，迁本良三、藤冈要和一濑泰范奔走于日本各地感受玩家们的激情，一濑泰范以《MHP2G》总指挥的身分出现在玩家面前，从过去的籍籍无名到现在受万千玩家崇拜，一濑泰范对自己的事业、对玩家的热情感到满足与欣慰。"只要勤奋努力，总会找到属于自己的运气！"一濑说，看到玩家如此的激情，就像看到了十几年前的自己，看到了那个被游戏的乐趣彻底征服的少年。

游戏俘虏

作为大阪24区之一的旭区，位于大阪市北侧。一濑泰范与他的双亲以及比他小4岁的妹妹在旭区度过了自己的童年，在他少年时代的记忆中，游戏留下了最深刻的回忆。

一濑泰范与游戏的第一次亲密接触是在小学3年级的时候，一次到朋友家中做客，他看到了FC和《马里奥兄弟》。虽然从朋友和同学中多少也听说了一些"FAMICOM"和"家用电子游戏"的概念，但在此之前一濑泰范对于游戏的认识仅局限于这些陌生的词汇。这一次与游戏的偶然接触完全点燃了一濑泰范潜藏的游戏热情，简单却令人上瘾的奇妙乐趣让年少的一濑彻底成为了游戏的俘虏。

虽然FC的价格只有一万多日元，但对于刚刚上三年级的一濑来说仍是一件昂贵的奢侈品，根本不敢向父母提出购买的要求。因此，每天放学之后，他就会与五六个同学一起到朋友的家中一起玩游戏，从此一发不可收拾，那些简单的画面和音效常常在脑中挥之不去，竟至于夜不能寐。几日后，一濑泰范实在难以忍受对FC的相思之苦，终于鼓起勇气哭着向父母哀求。在锲而不舍地屡次央求之下，终于在那一年年末，FC成为一濑泰范的生日兼圣诞礼物被抱回了家门。

与FC一起买回家的游戏是《打气球》和《雪人兄弟》，这两款游戏陪伴着一濑度过了很长的时间，每天回家必然都会玩两三个小时。那是一段美妙的时期，FC已经深入日本的千家万户，一濑周围的朋友全都买了一台，朋友们之间经常换游戏玩，一濑也常常叫朋友到自己家中玩游戏，他们常轮着到各人的家中，一群人围在一起玩游戏才是最开心的时候。

除了任天堂之外，一濑泰范最喜欢Namco的游戏，印象最深的是《多鲁亚加之塔》和《弯曲超人》(Warpman)。《弯曲超人》和《打气球》这种游戏都是Namco擅长的类

型，在单幅的画面中发挥无穷创意，敌人从四面八方逼近，玩家一边打倒敌人一边前进。一濑成为Namco迷的另外一个原因是游戏价格——比起其他厂商的游戏，Namco的游戏一般比较便宜，大约4000日元就能买到一套新游戏。一濑央求着父母买了很多套游戏，有时还会把自己辛苦攒了三四个月的零花钱拿来买游戏。一濑还有很多像他一样把买零食的钱省下来买游戏的同学，难怪当时的很多小学生常把采用低价游戏经营策略的Namco当神来拜。

距离一濑家最近的站是京阪电铁的千林站，乘坐电车30～40分钟即可行经梅田，这个大阪商业区的热闹景象仿佛要从车窗外迎面扑来。那里有著名的天神桥筋商店街和驹川商店街并排伫立，摩天大楼高耸林立，终日人流不断；那里还有号称日本最大地下街的梅田地下街，销售各种时尚商品的小店鳞次栉比，在"日本第一便宜"的千林商店街里有多家街机厅和游戏店。一濑少年紧握着手中微薄的零花钱，在这个堆满小店的商业街中谨慎地物色自己喜欢的游戏，偶尔发现便宜又好玩的游戏，会让他心花怒放。

对于一濑泰范的游戏热情，父母并不责备。与所有望子成龙的家长一样，一濑的父母强制要求他发展各种爱好，从书法到游泳换了又换，连算盘也要求他掌握。中学时一濑上过补习学校，他自己倒是挺喜欢在补习学校中与朋友共处，只是没多久他父母认为补习学校没什么用而放弃了。一濑自称是个"坦率认真"的孩子，并不讨厌学习，总希望能够不负大人们的期望。中学时，老师曾把他评为"学生楷模"，让他受宠若惊。

不玩游戏的时候一濑经常到图书馆看书，最喜欢推理类小说。每次到图书馆看到堆积成山的书都可以免费阅读，总有一种捡到了大便宜的感觉，深感图书馆这种体系有划时代的意义。一濑每个星期都会到图书馆借一次书，印象比较深的有日本推理小说"本格派"创始人江户川乱步的"《明智小五郎》系列"，对于书中大侦探明智小五郎的助手小林芳雄非常羡慕，一边看书一边对书中的情节大发感慨。比起明智小五郎，小林这种少年派角色让一濑更有投入感，比起主角，一濑总是对各种小说和影视作品中的配角更感兴趣。



▲热闹繁华的梅田商业街。

游戏人生

一濑泰范所上的中学离家很近，步行15分钟即可到达。初中的生活与小学没有多大变化，不同之处在于每天的活动日程中增加了俱乐部活动这一项。小学时一濑也曾尝试过各种体育运动，结果失望地发现几乎所有的球类运动他都没有任何天赋，朋友们经常踢足球，一濑也很喜欢，就是不会踢，迈向足球部之道就此受阻。初中时有了俱乐部活动，他发现原来还有一项球类运动是自己也能掌握的，这就是乒乓球。一濑认真地参加了3年的乒乓球部。

除了乒乓球外，让一濑回忆深刻的初中生活还是与游戏分不开。那时PC-Engine已经发售，暂且不谈游戏性，光是更鲜艳的色彩和更漂亮的画面就足以让一濑怦然心动，《高桥名人的新冒险岛》、《PC原人》、《龙魂》等游戏给他留下了深刻的印象。1989年，Hudson的角色扮演鸿篇巨制《天外魔境》发售，超过10亿日元的开发费用在当时轰动业界，奥斯卡获奖者坂本龙一的配乐、真人配音、华丽的动画，这些都让初次接触"次世代"的一濑泰范深受冲击，咬咬牙用积攒多时的零用钱买了一套。谁知没多久《天外魔境2》就发售了。一濑泰范已经记不清到底是继续积攒零用钱还是磨破了嘴皮子说服父母，总之是最终如愿以偿地将两个游戏都买了下来。看到穿插在游戏中的动画时一濑感动不已，想起那时的情景，他颇有感触地将《天外魔境》称为划时代之作。



▲《天外魔境》在日本游戏业曾是轰动一时的名作。

PC-Engine给一濑留下了许多美好的回忆，花费时间最多的游戏包括《R-TYPE》和《MotoRoader》，后者是一款能够5人玩的游戏，喜欢与朋友共享游戏乐趣的一濑也将其称为划时代之作。从《炸弹人》到《热血高校躲避球》，一濑所喜欢的游戏大多具有多人同乐的特点，就算是没有任何多人对抗或合作模式的游戏，一濑也总是与朋友们一起制定各人轮流游戏的规则。一濑对那时玩战略角色扮演游戏的独特规则至今仍津津乐道，为了和朋友分享《火焰之纹章》的乐趣，他们制定了这样一个规则：每个人分别负责军队中的几个单位，轮流进行战略决策，大家一起对当前局势出谋划策，或者在朋友危难时施以援手，显示战场上的友情。比起好勇斗狠与朋友争得面红耳赤的格斗游戏，一濑更喜欢友情燃烧的协作型游戏。《怪物猎人携带版》在多人模式上的惊人乐趣正是来自这种童年多人游戏生涯的熏陶。

平日里参加乒乓球小组，到了周末就和朋友一起在游戏中度过。快乐的3年初中生涯转瞬即逝，一濑泰范开始进行高中升学的准备。成绩优秀的一濑考上了大阪府立大手前高校，这是历史悠久的传统名校，在大阪的府立高中可以位列"御三家"（三大名门）。临近大阪城的这所学校距离一濑现在就职的Capcom大阪总部很近，当然那时候他不会知道平时经常路过的那个地方将成为未来的成名之地。

考上了名校的一濑在自己的人生中踏出了新的一步，而迎接高中新生活的第一步就是从兴趣小组开始。在挑选体育部活动时，一濑思前想后犹豫了很久，是继续初中时代的乒乓球生涯，还是重拾以前学过的游泳？考虑的最后结果是选择了从来没有想过的剑术部。其实一濑也很想学弓箭术，只是高中没有弓道部，因此只能在熟人的介绍下去弓道场学习。学习这两门业余技能的原因是因为一濑觉得会耍剑和用弓很帅气，就像游戏和动画中的英雄们一样。对这个信念的憧憬让他不间断地在高中里学了3年的剑术，剑术部有时会举办团体战，与其他的竞技不同，在这种剑术团体比赛中光靠一人之力是没用的，需要结合众人之力协作发挥——就像一濑常常在游戏中经历的那样。

在学校里学习剑术的同时，一濑也常到学校附近的弓道场学箭术。由于有个相识的阿姨在那里学箭术，一濑也跟着学了起来。第一年就像在乒乓球部里学空抡一样，只是练习拉弓，这已经让一濑觉得十分有趣，练习跨姿时能联想到香港武侠片里弯弓射大雕的帅气姿势。箭术成为一濑学习最久的一门业余活动，从高一一直学到大学快毕业，坚持了五六年，直到现在仍是该道场的会员，只是由于工作太忙已经很久没去。由于一濑的业余爱好是箭术，因此不需要参加大型运动会，不过他还记得举办成人仪式那一年，在京都的三十三间堂用他积累多年的箭术令人刮目相看的情形(箭术比赛是日本成人式的传统项目)，那真是一个美好的回忆。

由于高中的俱乐部活动很多，待在家中的时间相对较少，一濑泰范的高中时代少了一些家用机的回忆，却多了一些街机游戏的回忆。一濑经常与俱乐部的朋友们到街机厅玩游戏，那时正是《街头霸王II》带领街机业复苏的时期，大多数街机厅都非常火爆，大老远就能听到此起彼伏的"豪油根"之声。一濑对《街头霸王II》并不算特别热衷，水平也只能算中下，经常使用的角色是布兰卡，因为只要连续按键就能放电击，不用握着摇杆扭来扭曲。一濑喜欢的另外一款Capcom作品是《洛克人》，从一代就开始玩，直到现在就算是工作繁忙时也经常把《洛克人》最新作拿出来玩。

在忙着俱乐部活动和接受格斗游戏洗礼之时，一濑泰范的成绩下落得非常厉害。刚上高中时一濑的成绩属于年级里的中游水平，之后一直滑落，到了高三的春季之时，已经落到底层。曾热爱学习，天天泡在图书馆的一濑感染了严重的厌学情绪，那些公式、方程式、元素符号之类东西能用来混饭吃吗？这种疑问与厌学情绪一起在脑中膨胀扩大，曾经的学生楷模变成了差生代表，不想与元素符号为伍的一濑萌生了以游戏业界为目标的念头，他想起自己还有画画这门爱好，虽然没接受过正规教育，但平常也自学了一些涂鸦的本领。作为一个玩家，一濑对于游戏相关的职业种类，除了音乐与美术之外想不到其他的类型，完全没有程序、企划之类概念。他决定以美术为突破口，准备学习CG，报考大学时就是以能够学习CG的大学为目标。



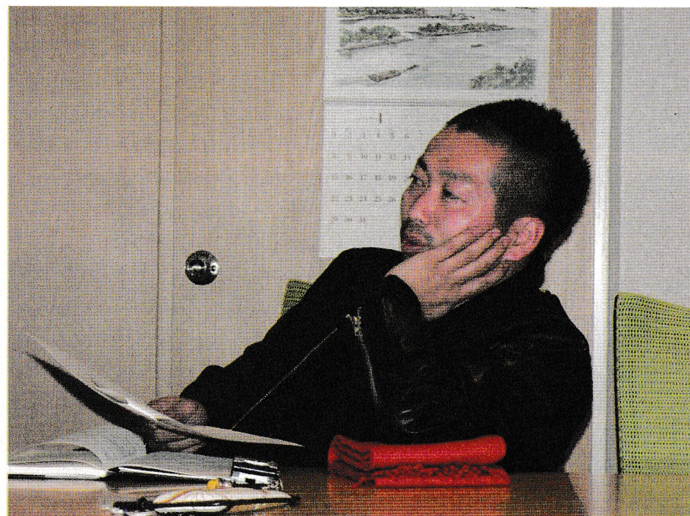
■《洛克人》永远是一濑泰范打发闲暇时间的佳作。

以一濑泰范总是在年级垫底的成绩，在统一考试中落榜是可想而知的结果。考试失败后一濑当了一段时间的浪人，对未来充满苦恼，但"打入游戏业"这个念头并没有放弃，短暂的沉沦之后开始寻找能够学习游戏开发技能的职业学校，翌年二三月份期间，他找到了"计算机综合学园HAL"。

宿命相逢

在"计算机综合学园HAL"，一濑泰范所选的专业是四年制的多媒体科，该学科的课程设置涵盖了所有的计算机娱乐相关知识，但包括一濑在内的绝大多数学生都是冲着游戏而来的。当时日本的游戏行业虽然已经树立了全球第一的牢固地位，但专业人才培训机制并不发达，能够专业性、系统性学习游戏开发的学校很少，一濑所在的这所"计算机综合学园HAL"聚集了大批梦想进入游戏业的学生。一濑在学习CG和游戏企划的同时，高中遗留下来的厌学老毛病仍未根治，学习不算太卖力，每天都会和朋友们一起到街机厅里切磋，或者聚在一起把酒言欢。只有在一些业界名人被邀请到学校讲课时，一濑泰范才会精神为之一振。

"计算机综合学园HAL"经常邀请游戏业界最顶尖的制作人担任客座教授，本身也有不少讲师是业界名人。Chunsoft创始人中村光一和Capcom的冈本吉起都经常到学校讲课，其中冈本吉起的特别讲座是一濑最为期待的。但冈本吉起的课程仅面向30人小范围授课，一濑有幸成为其中一人。在听冈本吉起讲课时，一濑逐渐将进入Capcom作为自己的奋斗目标。冈本吉起的讲课内容到底是什么？十几年后的一个访谈中，一濑泰范强忍着笑意告诉记者："其实9成的内容与游戏完全无关，剩下的一成是告诉我们什么是游戏。"就是那与游戏无关的9成内容给予一濑以启迪，冈本吉起的风趣幽默给他留下深刻印象。"无论如何也要与这样的人一起工作。"这是一濑泰范新的理想。


▲冈本吉起是一濑泰范步入游戏业的启蒙导师。

1998年正值Capcom走出困境之后蓬勃发展的时期，《生化危机》等新类型游戏的成功使其步入迅速扩张期，一濑泰范就在Capcom求贤若渴的这个时期里加入了这家同城的游戏公司。与伊津野英昭、迁本良三等前辈一样，一濑泰范也是以策划的身分进入Capcom，同样经历了一段考验策划能力兼打杂的时期。虽然在职业学校里混了4年，一濑对"游戏公司"是什么样的地方仍然全无概念，还是像学生时代一样吊儿郎当的混日子，就算有一大堆事情也要偷懒跑到隔壁的游戏室玩上一通。进入公司不到一个月，一濑泰范就被上司叫到办公室里狠批了一顿，因为上司的一席话彻底改变了一濑的态度，他这才注意到同样在公司里玩游戏的那些前辈其实并非是在游戏，而是在学习，他们在操作的过程中也在思考如果改进，如何让游戏更好玩。一濑也深刻地意识到必须首先学习游戏制作本身的学问，因为那时开始，他被分配到街机游戏开发团队，一濑知道自己底子薄，为了追上同事，他几乎每个晚上都睡在公司里，拼了命地学习游戏开发的实战技巧。

一濑泰范被幸运地分配到当时的Capcom第一开发部——即一濑学生时代为之着迷的《街头霸王II》的开发团队，这是由《街头霸王II》制作人船水纪孝率领的王牌街机游戏开发团队。那时格斗游戏虽然已大不如前，但市面上的格斗游戏种类仍是异常丰富，Capcom自身也有多个格斗游戏项目正在开发中，类型非常多样化。Capcom对新社员灌输的第一条中心思想就是"家用机与街机的区别"，街机游戏每局投币100日元，游戏时间很短，在这有限的时间内让玩家得到最大的乐趣是街机游戏的设计主题。第一开发部的项目众多，结束一个项目的同时另外一个项目就紧接着跟上，处于开发底层的一濑接触了众多的游戏类型。

街机游戏在上世纪90年代初期的短暂辉煌之后迅速衰弱，业界进入到以家用机游戏为主导的开发体制是大势所趋，Capcom也不例外。第一开发部在制作街机游戏的同时，也在亲自开发家用机版。Capcom知道网络将成为家用机游戏的大势所趋，包括社长之子迁本良三等精英都开始投入家用机网络游戏的开发，而一濑泰范也被分配到PS2版网络赛车游戏《Auto Modellista》的开发，该作于2002年发售，成为PS2网络赛车游戏的先驱者。一濑泰范曾自称《Auto

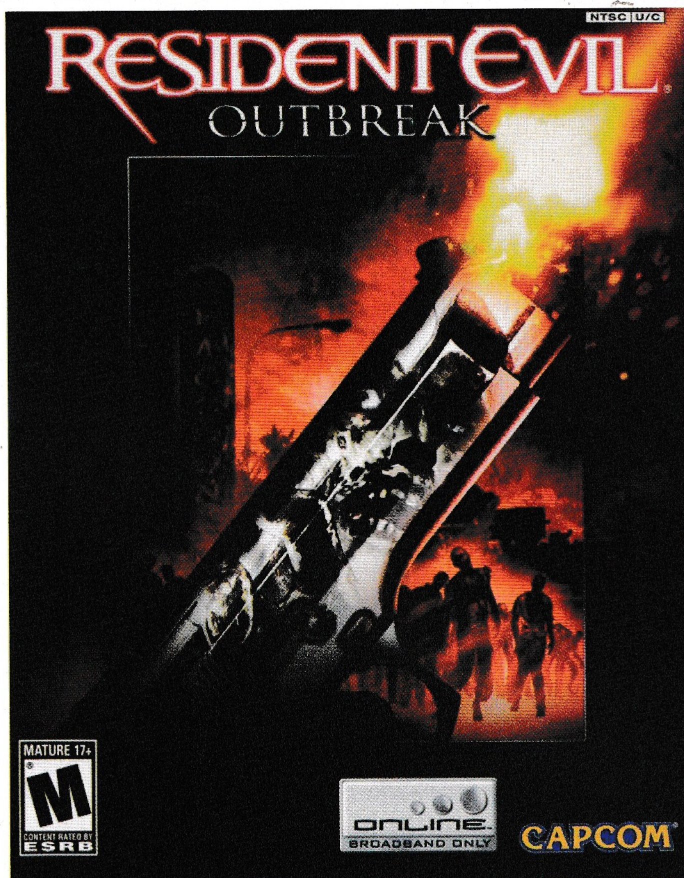
Modellista》在他开发过的所有游戏中，在辛苦程度方面可以排名前三。也是在这款游戏中一濑泰范成为迁本良三的好搭档，他们成为Capcom在线系游戏的支柱，一濑泰范将此次开发经历称为他与Capcom“三太子”(迁本良三是Capcom社长的三子)的“宿命相逢”。

在迁本良三等高层的带领下，Capcom的网络游戏开发有了很大的进展。为了提高家用机玩家对网络游戏的认知度，Capcom将镇社之宝《生化危机》也进行网络化。一濑泰范是《生化危机 逃出生天》的主力制作人员之一，他在该作中的出色表现让他在续作《逃出生天FILE2》中成为了主策划。“《生化危机 逃出生天》系列”的开发告一段落之后，一濑趁着有点闲暇时间参加了Capcom社内举办的企划大赛，写了几个企划书。这次企划大赛成为他职业生涯中的一个转折点。

《怪物猎人携带版》的重要制作人员不少，媒体曝光度最高的当属迁本良三，多数玩家恐怕很少听说“一濑泰范”这个名字，但是没有他也许就没有如今的《MHP》。

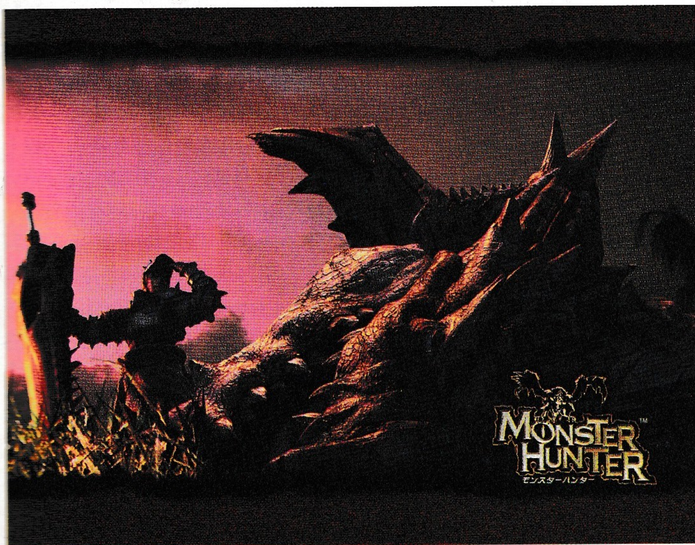
一濑泰范参加企划大赛时，正是PS2版《怪物猎人》广受好评之时，这款PS2原创网络游戏的人气竟然超过了《生化危机 逃出生天》。一濑泰范最初只是知道网络部门正在开发《怪物猎人》，对该作详情一无所知，游戏发售后也没有去尝试。直到《怪物猎人》在玩家的口耳相传效应下越来越红，一濑带着好奇的心理拿起手柄一探究竟，没想到从此欲罢不能。由于在家中没法连上网络，一濑只能在公司里玩，经常不知不觉就玩到了深夜两三点。一濑的性格是有求必应，凡是有朋友邀请他到网络上一起杀怪，他总是义不容辞，不知疲倦地玩到翌日清晨。一濑对该作的卖点进行深入研究之后，发现该作虽然有着令人上瘾的魅力，但PS2网络环境的限制却让大多数人无法享受其魅力，于是他写下了掌机版《怪物猎人》的企划书。碰巧PS2版的制作人藤冈要也想制作PSP版的《怪物猎人》，一濑泰范现成的企划书被幸运地录用了，藤冈要对一濑泰范的设计概念非常满意，在一次会议中，他说：“那么就让一濑试试看吧！”

在《怪物猎人携带版》的开发中，一濑泰范首次以导演的身分亮相，当时PS2原版《怪物猎人》声势未减，绝大多数游戏公司都把PSP视为PS2移植游戏专用机，Capcom社内的绝大多数意见也是把《MHP》作为纯粹的移植游戏推出，但一濑泰范提出了强烈的反对意见。他认为如果只是完全移植版，将会让玩家不满。一濑泰范希望能够在游戏中加入一些新的元素，当时《怪物猎人G》已经推出，续作《怪物猎人2》也已经决定开发，仍然以初代《MH》为基础对玩家实在太没诚意。一濑认为至少应该以《MHG》为基础，同时添加大量新内容。



▲一濑泰范是《生化危机 逃出生天》的主力制作人之一。

脱颖而出



Capcom对PSP的支持力度不大，《生化危机》、《鬼泣》、《鬼武者》等一线游戏系列都不愿意移植到PSP，《怪物猎人携带版》的开发项目虽然获得批准，投入的资源却少得可怜。《MH》的原班人马都在开发PS2上的续作，《MHP》的开发完全落到了以一濑泰范为首的一批全新开发者身上。所有人都没有《怪物猎人》的开发经验，中途只能向制作人藤冈要讨教。不过也正是因为启用了全新的班子，更能为游戏加入全新感觉。

Capcom给一濑等人定下的开发周期只有一年时间，开发职员仅20人。首次担任导演的一濑干劲空前，以身作则鼓励大家拼命奋斗。那时《MHP》的开发现场就像战场，时刻弥漫着紧张的氛围，到了深夜依然灯火通明，偶尔会看到一些实在撑不住的员工趴在桌上小睡，睡醒后又继续投入工作。加班到第二天黎明是家常便饭。一濑说，那时少了任何一个人都有可能面临项目延期的危险，如果有一个员工得了感冒而请假都会让他心急如焚。

一濑泰范是第一次接触PSP游戏开发，短短一年的开发周期还要投入大量时间摸索PSP的特性，研究如何在游戏发售后实现新任务的下载，同时在最初的规划中还构思了大量与PS2版《怪物猎人2》的联动要素。

《MHP》与《MH2》的联动要素曾让一濑泰范苦恼了很久，掌机游戏与家用机的联动是开发者们的习惯性思维，而《MHP》与《MH2》的开发周期相重合，之间的联动性就更加紧密，经常都要互相等待对方的进度，让两个项目的整体进度都蒙受巨大风险。而且《MH2》是基于网络的游戏，如果在《MHP》中制作了太强的武器，与《MH2》联动之后就有可能破坏其平衡性，两个项目组之间又不可能事无巨细地全部进行商讨妥协。最后绝大多数初期构想的联动要素都不得不放弃。

一濑泰范与开发人员们全身心投入的《MHP》终于在一整年的马拉松式高强度开发之后上市，考虑到原作的受欢迎程度，一濑泰范满怀期待地希望《MHP》能够卖出20万套。当时的PSP游戏能够卖过10万套就已经算是取得了成功，一濑制定的最低目标就是10万套，但是内心深处还是忍不住梦想着游戏能卖出20万。《MHP》上市后，首周销量就超过了12万套，一濑泰范欣喜若狂，随后《MHP》销售局势的发展完全是他做梦都不敢想像的，它不像往常的PSP游戏一样卖了两三周后就几乎完全被撤下货架，玩家们的需求似乎源源不绝，每个星期都有两三万套的销量，最后销量突破了100万套，成为PSP在日本的首款百万大作，成为Capcom有史以来最成功的掌机游戏。

Capcom本身并未对《MHP》投

入太大的宣传力量，与《口袋妖怪》等游戏一样，它的成功得益于玩家之间口耳相传的作用。在游戏传媒还不是很发达的时代，很多作品都是通过小学生之间的口耳相传而热卖，朋友之间对游戏乐趣的描述与传递造就了无数的百万大作，从这个时代走过来的一濑泰范对此深有感触。口耳相传的宣传效应在掌机时代表现得尤其突出，中小学生经常会把掌机带到学校，在一大群同学面前演示自己喜欢的游戏，可以马上给朋友试玩体验，《MHP》的用户群就在这最原始的传播方式中膨胀。谦虚的一濑泰范认为，《MHP》的成功也带有一些运气因素，因为PSP上真正的大作不多，能够像《MHP》一样彻底发挥多人游戏乐趣的游戏更是凤毛麟角，这才使得《MHP》脱颖而出。

《MHP》获得意外的大胜利之后，商业嗅觉敏锐的Capcom立刻将该系列的中心转移到PSP上，续作旋即投入开发，这次Capcom给一濑的期限又是一年，只不过这次Capcom在资源投入上放开了手脚，团队人数增加了四五十人，其中光是企划人员就有11名。但游戏的内容含量也是成倍增加，虽然有《MH2》这个现成的资源库，《MHP2》的庞大的内容含量让开发难度剧增，身处开发一线的一濑需要统筹各个细节，这几乎已经达到了他所能掌控的范围极限。《MHP》已经跻身于Capcom的主力游戏之列，一濑深感自己背负的压力之大。



《MHP2》的企划方向是一切立足于掌机特性，开发思路与家用机游戏完全不同，游戏的目标以学生层为主，宣传方面旨在催化玩家间口耳相传的效应。该作发售后果然再度引爆PSP市场，销量再创新高，达到了170万套，为PSP开拓新用户群做出了突出贡献。与那些昙花一现的短命型大作不同，通过玩家的互相推荐和影响而崛起的《MHP2》可谓历久弥坚，像野火一样烧遍了日本的中小学校。2007年9月，日本游戏业协会CESA向《MHP2》颁发了最高大奖，在颁奖致辞中CESA称该作"已成为风靡日本中小学的社会现象"。

《MHP2》的大流行让人们真切地感觉到周围游戏环境的变化，尤其是过去对《怪物猎人》缺乏关注的媒体，开始将其作为《最终幻想》一样的超大作进行高密度报道，资料片性质的《怪物猎人携带版 2nd G》曝光率远远超出了之前的任何一作，《FAMI通》持续数期对其进行了连篇累牍的报道，这些报道都要事先经过一濑泰范的检查，有时他一整天的工作都要耗在对媒体报道的审核上。虽然名为《2nd G》，一濑泰范完全将其视为正统续篇，开发规模也达到了一款完整版作品的规格。一濑泰范对该作的强调要点是增强通信要素，这也是《MHP2》能够像病毒一样在口耳相传的作用下吸引数百万中小学生的重要原因。制作人辻本良三注重网络与通信，《MHP2G》在通信要素上的进化与游戏内容的转换也是由他直接授意。这些关系到系列长远发展的因素是以潜移默化的方式逐步进化，《MHP2G》吸引玩家的法宝是G级怪物的存在。具有网游气质的《MH》极易培养超核心向玩家，正如《魔兽世界》一样，对这些玩家而言，资料片的诱惑不比续作逊色。

把握命运

在大多数人眼中，制作资料片无非是利用原作已经十分完善的内容，添加一些新要素，工程量很小。一濑泰范却更希望能够无视原作完全从零开始开发新作。存档的继承问题是一濑最为苦恼的，他将此视为一柄双刃剑。一方面这对玩家来说无疑是全力拥护的要素，而对开发者而言就意味着游戏的寿命有因此变短的可能。但从玩家的角度考虑，为了不浪费玩家所投入的任何一分钟时间，存档的继承是必备的要素。存档的继承也意味着《MHP2G》在游戏内容和平衡性方面与前作保持一脉相承，如果开发团队的人员构成变动太大，难免会因为工作交接上的问题在各种细节上出现问题。好在前作开发团队得到了完整的保留，能够在高强度工作状态下控制人才流失，这也称得上是一濑的神奇魔力。

《MHP2G》的另外一个课题是开拓新用户群。通常绝大多数游戏的资料片只可能以原作的玩家为目标市场，



但凡资料片，其乐趣总是建立于原作的基础之上。《MHP2G》却是一款试图新老玩家一把抓的超级资料片。

《MHP》是一款需要玩家投入大量时间的游戏，此类游戏能够培养大批忠诚度超高的铁杆玩家，但也很容易给从未接触过的玩家造成门槛很高的感觉，对系列的长远发展非常不利。一濑泰范自称他对于《MHP2G》有"开拓动作游戏菜鸟，甚至是女性玩家的野心"，在游戏的企划书中，他如此写道："创造一款能吸引广泛年龄层，让大家都可以乐在其中的游戏。"

"猎人猫"系统就是为吸引新用户而设计的，玩家一人玩时，可以用游戏中准备的多只猎人猫一起冒险，为玩家提供各种辅助与支持，特性各异的猎人猫们的育成也成为崭新卖点。一濑一直想要吸引女性成为《MHP》玩家，可爱的猎人猫正是为女性玩家贴身设计的，就算是对动作游戏毫无天分的女孩们也可以在与猎人猫的共同冒险中获得想不到的乐趣。

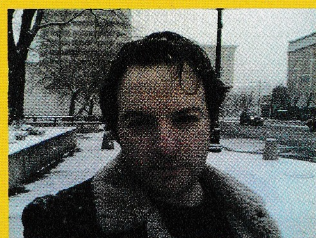
如今一濑泰范在乘坐电车或者在餐馆中都经常会看到一群人联机玩《MHP》，他们脸上专心致志的表情、伙伴间的嬉闹与喧嚣，总是令一濑心中涌起一股暖暖的感动之情，让他想起学生时代在电车中与朋友们对喜欢的游戏高谈阔论的情形，只是那时候可没有如今这么便利的联机游戏环境。有时候坐在电车里，身边的学生之间会兴奋地说："我昨天晚上拿到了《怪物猎人携带版》的XX道具！"那时一濑总是心中窃喜，忍不住想要骄傲地告诉他们："这是我制作的游戏哦！"这是一个能够在玩家的生命中占据数千个小时的游戏，十几年后，当他们回首往事，会记起当年在《MHP》的世界中兴奋的日日夜夜，想起与伙伴们组队灭龙的点点滴滴，作为一名游戏开发者，能够在数百万玩家的生命中留下如此深刻的印记，这是一濑最大的满足。

对于那些有意在游戏业发展的人们，一濑笑称"首先要有运气"，不过运气不会平白无故地从天而降，不能守株待兔地等待运气找上门，"只有通过自己的努力才能得到运气"。一濑自谦地说自己没有多少才华可言，特别是导演这样的职位，有才能的策划者和设计师很多，自己只是勤奋加一点运气而已。一濑对人才非常重视，在他的团队中总是对后生晚辈们信赖而随和，让"《MHP》系列"的开发总能在高强度的工作压力下保持良好的环境氛围，开发者们之间的团队协作就像《MHP》中一流的狩猎团队一样，而身为企划者就好像握盾在手，有义务保护整个团队。因为企划者的工作关系到全局，一旦企划存在破绽，就有可能让全员的努力泡汤。一濑说："这绝对不是什么冠冕堂皇的套话，在我心中早已铭记此言，并为此而努力！"

我是传奇 David Jaffe

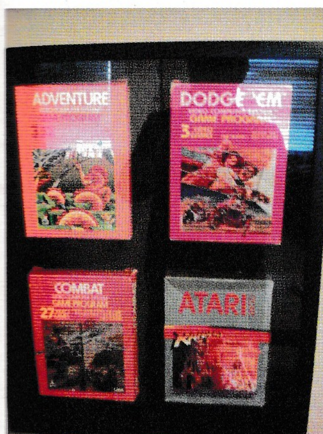
外表敦实的David Jaffe，看起来就像是一位戴着天鹅绒手套的拳手，其标志性的口无遮拦和率性而为，让他成了游戏产业最具攻击性和争议的一员。另一方面，36岁的David Jaffe总有种让外界对他吃惊的魔力，22岁加入索尼，凭借敏锐的开发嗅觉和艺术天分，他一手开创了《烈火战车》(Twisted Metal)和《战神》(God of War)的辉煌，职业生涯迄今为止的作品销量突破了千万套。在赢得巨大声望的同时，他却不愿坐享其成，毅然放弃了续作的开发。32岁时，David Jaffe被索尼视为扭转战局的开发天才并委以重任，最终他却选择了离开，组建游戏公司吃睡玩(Eat，Sleep，Play)。谈及自己的动力，Jaffe坦言：“每个人都拥有潜能，我确实想做一些事情，我很了解周围的一些人，他们因循守旧，从不冒险，从来对自己进行过挑战，我决定不让自己落入这种俗套。”事实上，David Jaffe的经历之所以被称为传奇，并非取决于他的个性或作品，而是他的尝试、决心乃至失败。因为，没有勇气，就没有传奇！

David Jaffe的趣闻



1. 他是一个狂热的摔角迷，尤其崇拜WCW美国重量级冠军“冷血”史蒂夫·奥斯汀(Stone Cold Steve Austin)，奎托斯战斗动作的灵感有些就来自摔角比赛。
2. 他三岁的大女儿希望像父亲一样成为游戏设计师，但是不想制作《战神》，因为这部游戏令她感到害怕。
3. 他是披头士和滚石乐队的歌迷，喜欢听南方小鸡的歌，非常讨厌阿什莉·辛普森(Ashlee Simpson)。
4. Jaffe在2007年1月，同时购入一台索尼Bravia电视和PS3。
5. 2006年游戏开发者大会现场举办的“游戏设计挑战赛”，Jaffe击败了《美女餐厅》的作者Eric Zimmerman，《杀出重围》的制作人Harvey Smith，育碧创意主管Clint Hocking，获得亚军，冠军被《俄罗斯方块》的缔造者Alexy Pajitnov夺得。
6. Jaffe喜欢的游戏有《杀出重围》、《ICO》、《瑞奇与叮当》、《马里奥64》等，2006年他花费200美元在Ebay上购买了四款雅达利2600游戏：《ADVENTURE》、《COMBAT》、《DODGE EM》和《RAIDERS OF THE LOST ARK》。

烈火战车



▲David Jaffe在Ebay高价购买的雅达利2600游戏。

1973年，David Jaffe出生在加州洛杉矶一个雄性激素充溢的家庭，生活充满了体育活动的竞争与趣味，父亲和叔叔们精力旺盛，将大把的时间用在攀岩、篮球和冲浪上面。这样的家庭氛围培养了Jaffe干练、不服输的性格，在户外运动之余，一个同样充满对抗与智慧的世界深深地吸引了他：街机游戏。那时在街机厅有一个大孩子经常欺负Jaffe的同伴，并不断挑衅，Jaffe干净利落的在游戏中击败了他，还不依不饶的将对战成绩拍了照，贴在机器上继续奚落对方，后来这个男孩子再也没有露过面。真正促使Jaffe对父辈们热爱的体育运动失去兴趣，还要从他拥有一台Atari 2600游戏机开始说起，整个暑假他都沉溺在《印地赛车500》和《橄榄球比赛》中不能自拔，进而接触到一款足以对其开发生涯发挥启蒙作用的游戏《地城历险》(ADVENTURE)，这部画面比俄罗斯方块还简陋的作品，仅凭单线条和简单的图形就勾勒出勇士深入地牢挑战巨龙的冒险故事，“那时我觉得(这个)世界比任何一本魔幻小说描述的都要宏大壮阔。”Jaffe回忆说，“这部游戏是我后来设计战神场景的灵感来源。”

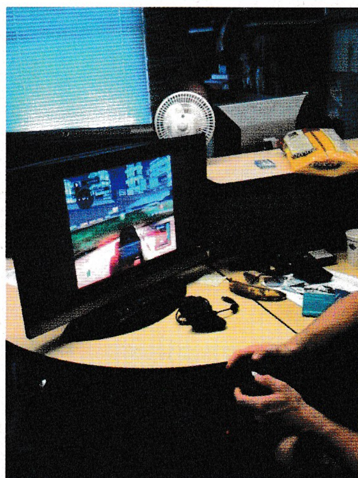
Jaffe从小就显露出无畏、果敢、自以为是又有些孩子气的性格。如果我们草率地认为他走上游戏开发道路是如此水到渠成，那就大错特错了。事实上，当时Jaffe头脑中惟一的志向是成为一名电影导演，再具体一点说：要像斯皮尔伯格那样拍摄一部《印第安纳琼斯》电影。他和哥哥一遍又一遍的在房间里观看《印第安纳琼斯：夺宝奇兵》，电影丰富的表现力给他留下了深刻印象，拍摄一部冒险电影自然成了两个人的梦想。后来，Jaffe考上了南加州大学，就读在美国电影圈中声名显赫的电影与电视学院，与“《印第安纳琼斯》系列”的制片人，《星球大战》之父乔治·卢卡斯做了校友。看起来，他离实现自己的梦想又近了一步，应付日常繁重的学业，Jaffe显得游刃有余，因此计划选修另一门专业，不过具体科目却让他费尽心思，最终鬼使神差的选择了计算机专业，这似乎预示着在潜意识中，他依然无法割舍对游戏设计的浓厚兴趣。

大学毕业后，Jaffe加盟了一家电影制作公司，但一年的拼搏让他觉得太苦了，压力让他整天憋在工作中，经过思考，Jaffe觉得自己更喜欢那种直接的互动以及更自由的创作空间，他不想成为一名导演助理，对他来说这将会是沉闷和孤独的职业。如果说此前他的努力还稍显寂寞，但现在他已经获得了驾驭主流的机会，当Jaffe获知索尼正酝酿推出他们划时代的游戏主机时，毅然选择加入Sony Imagesoft公司(1994年并入SCEA)。就像这家公司一样，当时的Jaffe籍籍无名，却怀揣着渴望打动世界的梦想。与此同时，Jaffe的哥哥继续在电影产业中打拼，经过十余年的奋斗，如今已经是《印第安纳琼斯4》剧组的二号位摄影师(预告片中卡车相撞的片断就是由他拍摄的)。为此Jaffe打趣道：“我们兄弟俩不在同一个行当抢饭碗，真是一件美妙的事情。”不过Jaffe游戏开发生涯的起步却难言美妙，他在Sony Imagesoft只负责游戏测试，与实现自己心中想法的目标相去甚远。

Sony Imagesoft公司在上世纪90年代初，主要从事Genesis、Sega CD等16位主机的游戏制作与发行工作，始终无法找到自己在游戏产业的准确位置，随着David Jaffe的到来，为这家公司发展注入了急需的“荷尔蒙”。一天，公司执行制作人Richard Robinson照常在办公室翻阅游戏测试报告，里面的内容令他大吃一惊，这份测试报告并不是通常的BUG目录，而是对开发中的游戏《绝岭雄风》(Cliffhanger)设计思路与系统问题的全方位针砭，直诛者正是David Jaffe，此时距他进入公司尚不满三个月。尽管制作组后来并未采纳Jaffe的意见，但是他的大胆、直奔问题核心、富有洞见和乐观还是受到了公司高层的赏识。随后的一年间，Jaffe如同火箭升空般跃升为游戏制作人，摆在他面前的首要挑战是：创作一部PS游戏，扭转



■David Jaffe驾驭600公斤重的沙滩赛车。


▲David Jaffe正在测试《烈火战车》游戏。



▲《烈火战车》的游戏包装封面。

SCEA当时没有一款标志性作品的尴尬局面。他的设想是制作一款"既小且大"的游戏，"小"是指最初的切入点，成本不是很多，不用面对太多的竞争。"大"是指凭借此款游戏能够拓展一个庞大的市场新空间。在决定与Scott Campbell率领的SingleTrac团队合作后，对David Jaffe来说，接下来的事态发展简单到只有两种结果：要么借此机会真正树立起自己的声望和权威，要么，被嘲笑为"新手上路"。

David Jaffe非常重视团队成员的有效自我管理，鼓励他们的想像力不要局限于本职工作。在招聘开发人员时，一位新人问道："那么，谁是我的老板？"David Jaffe简洁地回答："没有老板，就是咱们几个人聚在一起干点酷毙了的事情。"而他口中这件"酷毙的事"就是《烈火战车》(Twisted Metal)。这款1995年末发售，定价49美元的新形态汽车战斗游戏，开发预算仅为80万美元，销量却轻而易举的突破了百万套，成为SCEA在欧美地区第一款代表性的本地作品。《烈火战车》的成功，无疑得益于Jaffe清晰的制作思路以及精妙的设计，游戏本身并未采用当时流行的军事风格，而是以改装车辆间的战斗，让玩家感受到更轻松、自由的游戏体验。12辆汽车拥有完全不同的属性和攻击方式，地图上散落着丰富的武器、导弹或陷阱，修理站可以修复车辆，玩家的目标就是要成为地图上最后的幸存者。值得一提的是，《烈火战车》与同年发售的《铁拳》有着异曲同工之处：为所代表的游戏类型开创性地引入了新鲜、深厚的剧情与角色元素。

《烈火战车》的故事发生在洛杉矶1995年的圣诞前夜，名为Calypso的神秘人举办了一场称作"Twisted Metal"的战斗车辆锦标赛，他许诺将满足胜利者任何愿望。参赛的12名选手有着各自与众不同的经历，系列最著名的角色，驾驶Sweet Tooth的车手Needles Kane，是一个嗜杀成性的小丑，但他一直渴望拥有知心朋友。有趣的是，游戏设计者之一的Scott Campbell，也化身车手扮演一个渴望获得重生的鬼魂。David Jaffe为每个角色安排了启发性的结局，为了更好地刻画人物命运，他甚至放弃了已经拍摄完成的真人电影结局，改用图片搭配文本的深入叙述方式。1996年《烈火战车2》在玩家热切期待中登场，游戏舞台从洛杉矶转战到巴黎、纽约、香港、南极和亚马逊等地，车辆、道具亦得到实质性扩充。在对系统精益求精的同时，Jaffe引入了"最后一击"和"火焰附加伤害"的细节设定，这部作品被玩家公认为系列最佳，取得了近210万套的惊人销量。David Jaffe顺理成章的成为索尼旗下的王牌制作人，并升任圣塔莫尼卡制作组的创意主管。开发团队的成员Kellan Hatch甚至宣称："我们根本不需要探照灯，他是我们见过的最棒的！"

就在事情变得皆大欢喜时，David Jaffe展现了自己令人吃惊的"天赋"，他表示无意制作《烈火战车》的续作，而是希望开发一款打破常规的游戏。"续作开发并不让我感到兴奋，你要把主要力气花在迎合老玩家上面，而不是创造出新花样。"至于这部使Jaffe备感兴奋的游戏，是被一些设计师视为烫手山芋的内部项目：《黑枪》(Dark Guns)，它是一款融合动作元素的射击游戏，玩家扮演外星人驾驶UFO入侵地球，目标是摧毁整个人类文明，游戏具有宏大的场景，玩家可以摧毁诸如好莱坞标志牌、纽约摩天大楼等知名建筑，在这个过程中还可以抓捕人类进行各种残酷试验。游戏意图将恐惧和焦虑的情绪转化为玩家的游戏乐趣，但开发的最大难题在于，玩家扮演的角色是疯狂杀戮的外星飞船，而不是抵抗或逃生的人类，这就好比在《生化危机》中扮演丧尸，游戏乐趣自然大打折扣。David Jaffe的"自找麻烦"可以看作对传统设计思路的挑战，但更深层次的原因是：他对游戏情感互动领域的探索，保持着一股旺盛的热情。遗憾的是，经过四年断断续续的开发，耗费了大量人力和资源，《黑枪》项目最终被取消。David Jaffe坦言："对我来讲，这是一次难得的机遇，但我搞砸了，其他人没有得到这个机会，而我却浪费掉了。"


▲David Jaffe参加游戏开发者大会现场举办的"游戏设计挑战赛"。

黑暗奥德赛

当David Jaffe沉浸在实验性项目《黑枪》的研发工作时，交由其他制作组负责的"《烈火战车》系列"也相继推出了三代和四代作品。不幸的是，这两代作品对前作风格的粗暴背离，将该系列多年来积累的声势挥霍一空，SCEA不得不重请Jaffe出山。对三年来"碌碌无为"的Jaffe而言，他也乐于接受这个重新证明自己的机会。作为PS2主机上第一部《烈火战车》游戏，《烈火战车 黑暗降临》(Twisted Metal: Black)重振旗鼓，销量轻松突破百万，并获得了媒体的极高赞誉，IGN甚至将它(第九位)和《战神》(第一位)一同选入历史上最伟大的25部PS2游戏。在开发过程中，David Jaffe并未盲目将"风格回归"作为首要任务，而是作出了大胆的创新，增加了光暗转换和地图互动的设定，玩家可以在黑暗与光亮两种风格间进行切换，带来的是截然不同的游戏体验，黑暗时，汽车灯光、爆炸和火焰的效果显得非常耀眼、壮观。游戏地图包括很多互动场景，比如在货轮码头关卡中，玩家初始位置在一艘轮船的货舱中，当船驶达码头后，舱门会打开，汽车可以驶出货船，船舱空间非常巨大，而后面码头、海滩及周围建筑区域的面积甚至数倍于它。


▲《烈火战车 黑暗降临》的游戏截图。

《黑枪》项目的失利，令Jaffe一直耿耿于怀，他在心中酝酿着自己的下一部计划。从根本上说，David Jaffe非常了解自己所具备的商业艺术家的鲜明特征：有种不可抑制的冲动，将智慧潜能通过一个具体的事物释放出来——一定是那种令人吃惊的，这个世界还没有准备好的事物。他在自己的博客中强调："这部游戏与《黑枪》不同，它的情感表现力源自激情而非恐惧，我发誓不会重蹈覆辙！"为了提醒自己不再重复错误，他将这部游戏的内部开发代号命名为"黑暗奥德赛"。当然，游戏正式名称对玩家来说更加振聋发聩：《战神》。接下来的故事是，David Jaffe如何为游戏产业最新的"男性图腾"导演一场史诗般的亮相？他为游戏设定的基本标准是：480P的分辨率，每秒60帧的画面，真实的光源，清晰的材质，强大的CG动画以及流畅的战斗和控

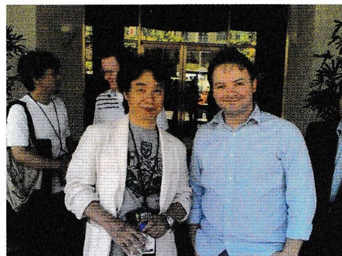


▲David Jaffe珍藏的《战神》概念图。

制系统，游戏引擎的表现无疑是成败的关键。David Jaffe最终选择了顽皮狗工作室在“《杰克与达斯特》系列”中应用的技术：Kinetica，该引擎在远景刻画和高速渲染细节方面保持了业内顶尖水准，David Jaffe称赞道：“对PS2而言，（这个引擎的）表现几乎是无敌的。”

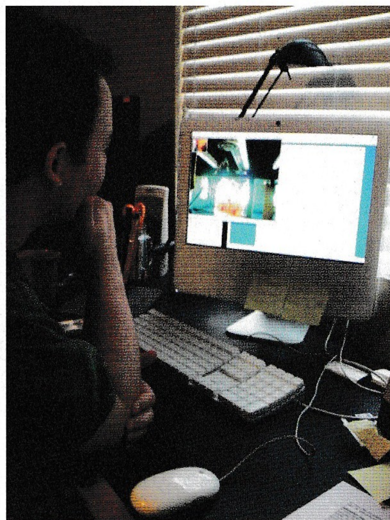
Jaffe丝毫没有怀疑《战神》将会取得的成就，因为他确信自己把握住了成功的钥匙：电影级别的表现力以及在情感互动领域迈出的一小步。为此他特意招募了两名电影产业的资深人士加盟：担任首席动画师的Cory Barlog（《战神Ⅱ》的制作人）以及美剧《恋爱时代》（Dawson's Creek）的摄影助理Jessica Brunelle，她本人对摄像机视角有着独到的见解。事实上，制作组最初的争论也始于视角问题，Jaffe与制作组成员讨论如何设计出无需玩家控制的视角，当他们注意到了《ICO》后，视角问题迎刃而解，“老天，这就是最好的视角，我们应该这样做！”《战神》开发初期照搬了《ICO》的固定视角设计，随后又进行了若干调整，并加入了更多的电影运镜。可以说《战神》惊人的视觉表现力在很大程度上得益于这种视角设计，但同时也要看到，固定视角本身阻碍了玩家的视野，削弱了游戏的冒险和互动体验。不过如果允许玩家自由控制视角，又无法展现游戏的史诗风格和电影般的精彩瞬间。

David Jaffe从小就对希腊神话非常着迷，雷·哈里豪森（Ray Harryhausen）执导的《泰坦之战》（Clash of the Titans）以及其他希腊神话电影令他过目难忘。美国古典学者汉密尔顿（Edith Hamilton）撰写的文学著作《神话》也给他提供了不少灵感，“游戏本身不是历史课，我们打算在希腊神话的框架下讲述自己的故事。首要目标是娱乐，然后是强化故事主题。”粗看上去，《战神》的战斗会让人联想到《鬼舞者》或《鬼泣》，而迷题部分，则融合了《塞尔达》或《ICO》的风格。但实际上，游戏的最大特色并非战斗或解迷的简单叠加，而是将二者完美融合在一起。谈及游戏设计的精妙之处，Jaffe不无得意地表示：“我最满意游戏的两项设计，一个是奎托斯的暴虐，这是他的主要性格特征，彻底释放的黑暗面，他是残暴的、野蛮的、凶恶的。故事一开场对玩家最大的吸引力在于：什么样的经历可以让一个冷酷、残忍，为战斗而生的男人选择死亡？另一方面就是解谜的设置，点缀在流程中的谜题，有意延缓了故事节奏，这样可以让后面的部分进行的更有力量。”就像一部歌剧，在高亢的合奏之间，总会加入一些舒缓的旋律，在游戏节奏把握上的收放自如，充分体现出Jaffe的设计功力。



▲David Jaffe和宫本茂在E3会场外的合影。

Jaffe非常推崇早期雅达利游戏的制作模式，包括非常简单但直接的设计，潦草的概念图纸，几页创作文档。《战神》的设计文档只有十几页内容。通常游戏的设计文档类似电影剧本，页码往往多达200页，Jaffe对此却很反感，“游戏创作不该这样，当你开始工作后，就会发现这份文档80%的内容都需要更改。”在游戏开发过程中，Jaffe树立了一种纯粹的、不断向前的制作目标，《战神》的系统刻意制作得非常浅显，为了保持玩家足够忙碌，设计师们必须绞尽脑汁构思新的场景和战斗，让玩家从一个地方转战到另一个地方，还可以保持旺盛的斗志。在外界眼中《战神》似乎并没有天翻地覆的变化，但对贯彻Jaffe新思路的团队成员来说则是甘苦自知。设计师Tim Moss自嘲道：“到最后，我们每个人都必须相信自己就是奎托斯，否则你很难面对如此困难的挑战。”毫无疑问，这不是一个容易接受的变化，开发组内部也传出杂音，一名员工跑到上司的办公室抱怨：“他（David Jaffe）根本不知道自己在做什么！”听闻此事，Jaffe只是笑了笑：“不，我知道。”



▲David Jaffe正在与犹他州的制作团队进行视频会议。

在《战神》开发初期，索尼全球工作室主管菲尔·哈里森就曾提出过疑问：“这款游戏并没有太多革新。”Jaffe干脆回答：“我不在乎革新，关注的是乐趣，我们可以贯彻这点，比别人做得都好。”哈里森沉思片刻，做出了肯定的回答：“做你想做的，这里的每个人都支持你。”菲尔·哈里森在后来这样评价David Jaffe，“他是一个很务实的人，不会没有做好这个类型的游戏，就去忙其他的，但当他做新类型时，又会非常坚决，他的视野超越了同辈的很多游戏人。”事实也是如此，Jaffe用最华丽的方式兑现了自己的承诺，甚至超出了人们的预期。正如《EGM》所言：“面对《战神》，即使最无趣的玩家，也会像坐过山车那样发出惊叫。”《战神》取得了辉煌的市场销售业绩，并一举席卷当年美国互动艺术与科学学院奖，获得了包括年度最佳游戏在内的七项大奖，成为索尼在欧美游戏市场最具代表性的当家大作。著名游戏制作人小岛秀夫甚至公开表示希望同Jaffe合作，“他是一位非常有才能的制作人，拥有非常迷人的‘魂’”。有趣的是，当《战神》团队接待来访的《ICO》、《汪达与巨像》制作团队时，他们发现各自都是对方开发的游戏的忠实拥趸。在DICE会议上，Jaffe与上田文人进行过多次深入交流，他半开玩笑地说：“惟一的问题是，我的日语比他的英语还要糟糕。”

心灵地带

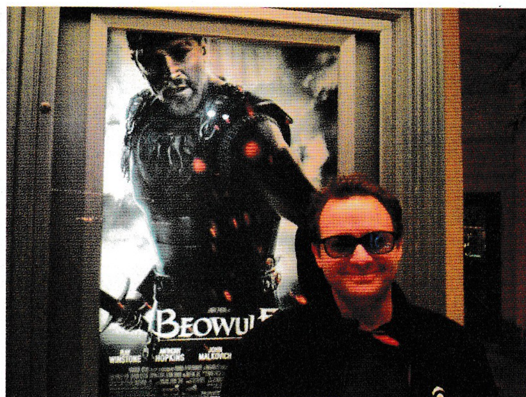


▲David Jaffe在2007年购买的游戏。

《战神》的首席动画师的Cory Barlog事后感叹：“参与制作《战神》，这种感觉就像在天堂一般。我爱上了这个故事和人物，我的脑子里充满了各种各样希望实现的疯狂想法。这是长久以来的第一次，我突然意识到，这是一款多么酷的游戏，把它分享给别人会很有面子。”那时，整个游戏产业都在等待着奎托斯下一部史诗传奇的降临，甚至美国伊利诺斯州法院也闻风而动，特别出台了一条法令，对类似《战神》的暴力游戏今后将采取更严格的销售限制措施。此



■吃睡玩的员工们在吃工作午餐。



▲David Jaffe表示《贝奥武甫》的拍摄者中，一定有《战神》或《龙穴》的游戏爱好者。



▲David Jaffe参加"花花公子"举办的晚会，同泳池中的裸女合影。

时，David Jaffe又一次让所有人大吃一惊，他在接受1UP专访时表示："当奎托斯从奥林匹斯山跃下时，这个故事对我来说已经结束了，我不会参与续作开发。"依照游戏产业的传统智慧，掌握王牌游戏项目的制作人才更有力量，但Jaffe对此毫不在意，宁肯开拓新局，也不愿坐享其成。他轻描淡写的打了个比喻："有时，电影演员会远离夏季档期的鸿篇巨制或百老汇的中央舞台，去追逐那种真正能够展现自己表演技艺的作品——抛开众多花里胡哨的电影元素，一个渴望扮演的角色。"这部作品的开发代号是"Black Project"，仅从名称分析，我们便可以想像Jaffe对《黑枪》的制作经历依旧难以忘怀。

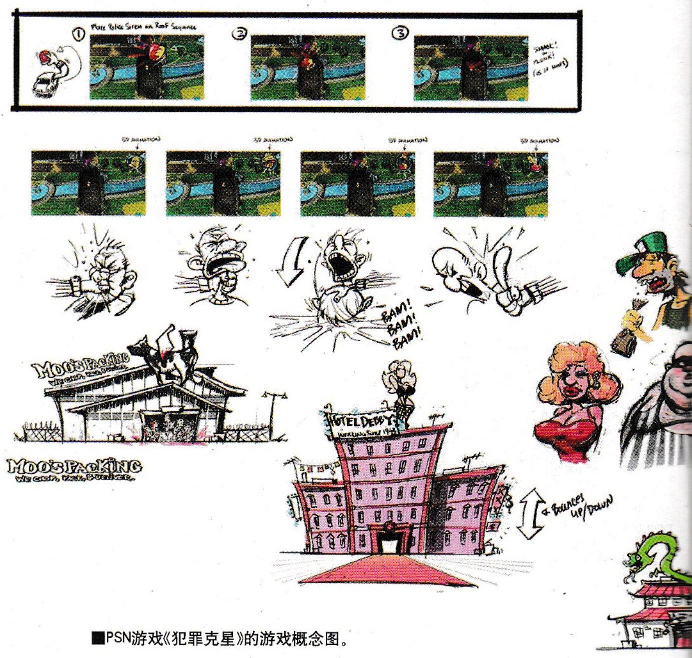
"Black Project"是一款试图定义PSP平台射击游戏类型的野心之作，它的正式名称是《心灵地带》(Heartland)。Jaffe表示游戏场景会非常开阔，画面效果将达到PSP的最高水准。《心灵地带》除了包含多重任务系统，还将融入《战神》的动作元素。按照Jaffe的描述，游戏最激动人心的地方：它是一部可以让玩家落泪，并具有浓厚政治色彩的作品。故事讲述某个东方国家入侵美国，玩家将遭遇诸多血腥场景，比如一个东西方联姻的美国家庭受到攻击，士兵们追打十几岁的孩子，将他拽下楼梯扔进卧室，然后用汽油点燃了整座房子，游戏中甚至出现了士兵被斩首的情节。Jaffe强调："《心灵地带》是通过玩家思考、选择和行动，而不是直接的故事叙述来调动情绪，它的核心是交互的，而非电影式的。"遗憾的是，这部预计开发周期为两年的游戏项目，进行了不到八个月便宣告失败。尽管索尼对政治题材游戏表现的过于小心翼翼，但真正导致《心灵地带》难产的原因在于开发团队。Jaffe坦言："就像一颗方头钉敲进了圆洞里，这是一个很好的设计，但选择了错误的开发组。"《心灵地带》由开发《烈火战车》、《战鹰》的Incognito制作室负责，他们擅长制作战斗或和联机类游戏，对Jaffe提出的"故事驱动主视角射击游戏"的设计理念始终感到无所适从，失败的结局也就变得不可避免。

《心灵地带》遭遇开发挫败，外界普遍认为是David Jaffe标新立异的个性使然，但这种看法却难以全面解读以下疑问：为什么David Jaffe会放弃《战神》而另起炉灶？他本人执著追求的"情感互动"具有怎样的价值？驱动他不断尝试的动力又是什么？纵观当今游戏产业，硬件技术的突飞猛进，使得游戏的模拟功能大放异彩，但游戏交互属性的发展空间，非但没有扩大，反而显得局促和渺茫。二十年前，《俄罗斯方块》、《炸弹人》曾被视为最酷、最硬派的游戏，如今却沦为"休闲小品"。相片级的画面、仿真的操作手感，甚至电影般的娱乐体验，相比之下，游戏在互动层面的发展却停滞不前。像《战神》这样强调表现力的作品，它的终极形态只能是电影，正如体感游戏的爱好者也会陷入"在客厅打球"与"在球场打球"孰优孰劣的漩涡。"通常游戏都是通过电影式的剪辑、直接叙述故事的手法来打动玩家，而采用互动式的方法却难以做到。在我看来，多年来游戏产业借鉴了太多其他娱乐行业或媒介的表现手法，"Jaffe进一步解释道，"媒介融合是一种趋势，但我们不该为此冷落游戏自身的特性：互动。"

《战神Ⅱ》的游戏导演Cory Barlog在接受专访时高调宣称，导演在游戏开发过程中发挥着决定性作用，这项工作的核心价值在于，游戏导演像电影导演那样聚焦剧情与情感。针对这种观点，Jaffe进行了公开反驳："也许在未来，游戏会成为非现实情感体验中最好的媒介，但就目前而言，大多数人玩游戏，只是一款普通产品，一种用来解闷的娱乐活动。在电影拍摄中，一个好导演甚至比大牌明星更重要，但对游戏开发而言，属于它的明星是：概念、角色、技术、电影版权、炫酷的特效、交互式体验等等。我承认Cory创造了电影般效果的游戏，如果我是发行商，会千方百计地留住他，但是作为玩家，他们购买游戏，绝对不是为了体验与电影相似的感觉。"出于上述原因，Jaffe将自己的主要精力用在游戏核心概念的策划上，"我希望制作一款拥有纯粹乐趣的作品，就像当年的《NBA大灌篮》(NBA JAM)，《炸弹人》或是《橄榄球闪电大作战》(NFL BLITZ)。"

为了更专注于自己在交互领域的探索，Jaffe最终决定离开索尼，和自己的老朋友Scott Campbell共同创立吃睡玩游戏制作室，新公司位于犹他州，与索尼签署了三部PS3/PSP独占游戏开发合同。Jaffe强调说："索尼就像我们的家，我希望继续过去15年间的亲密合作，就本质而言，吃睡玩的成立，并没有改变这种关系。"尽管对公司的前景雄心勃勃，他还是表现出了足够的耐心，希望用更多的时间把握产业走向。谈及三款开发中的游戏，Jaffe承认不大可能延续《战神》的设计思路，而会向他设计的PSN游戏《犯罪克星》(Caling All Cars)的风格倾斜。不要以为他的下一部作品无法震撼玩家，Jaffe信誓旦旦的承诺："只是赞赏的点头远远不够，我们希望你们可以感受到真正的冲击！"

作为游戏产业炙手可热的明星，David Jaffe同样要承受各种负面新闻。关于他言论的是非之声不绝于耳，一贯我行我素的Jaffe，曾指责某些视《ICO》为神作，其实根本没碰过它的玩家是群烂人，也曾嘲讽微软Live的表现像个老妇人，甚至将枪口对准自家的蓝光光驱。不过网络中的流言，很多并非出自Jaffe之口，但人们觉得这似乎符合他的性格与形象。其实，他不仅为人直率，还是一个标准的居家男人，每个周末都会陪伴两个女儿去乐高积木公园或RED ROBIN汉堡店。为了更好地照顾家人，婚后他一直在圣地亚哥的家中工作，通过网络远程指挥位于犹他州的开发团队。对他来讲，"一根削尖的2号铅笔，一叠整洁的白纸，还有一大桶零食"，是自己工作最棒的组成部分。David Jaffe和他的吃睡玩会在未来给我们带来怎样的惊喜？这就像是一场典型的马拉松，变局无限，无人猜透！



■PSN游戏《犯罪克星》的游戏概念图。

文 玛娜 协力 UCG众编 美编 NINA

对每个人来说，难忘的定义都不相同。

有人因为挚爱的离别而哭泣；有人因为朋友的背叛而愤怒；有人因为荡气回肠的战役激情澎湃；也有人因一点点平淡的日常小事而感受到心灵的洗涤。

之所以难忘，是因为在我们的心中，有某个地方会与它产生共鸣。

在上一辑中，我们已经为大家送上了25个游戏中令人难忘的瞬间，本辑中将为大家送上接下来的25个。



且听风吟

游戏中五十个难以忘怀的瞬间（下）

我会一直等着你

游戏名称	《最终幻想VIII》
机种	PS
游戏类型	角色扮演



海边的孤儿院附近，有一片开满鲜花的草地。小时候，孩子们经常在这里玩耍，看着从天边吹来的微风将草根和花瓣统统吹起来，幻想着整个世界其实是一片花海。

在相隔了十多年后，斯考尔才再度踏上这个草地，面前的一切与童年时代记忆中的别无二致，甚至比他记忆中的还要鲜艳夺目。

莉诺雅似乎也完全被这片花海所吸引了，她静静地站在一边，睁大了眼睛望着远方，露出和小女孩一样的表情。在过去的这段时间内，她已经承受了太多，从一个顽皮的抵抗组织成员成为全世界都深深为之畏惧的魔女寄宿者，莉诺雅得到了太多，失去的也太多。

起初认识莉诺雅的时候，我们并不太喜欢她，因为她的主动和任性——在这样一部应该满足所有人幻想的爱情故事中，女主角如果先表示了自己对其他人的好感，还有什么美丽的借口可以和骑士共谱美好恋情？在这样一个崇尚纯洁天真的世界，公主如果大肆张扬自己的冲动与任性，还有什么充分的理由能够享受完美无暇的爱情？而莉诺雅，却似乎生下来就是为了挑战我们对于完美爱情的底线，她喜欢过斯考尔的敌人；主动向斯考尔表示过爱意；不懂得害羞地屡次遭到拒绝；经常随着自己的性子行事，但偏偏就是这样不完美的她，却赢得了在美丽花田中上演到高潮的完美爱情。

骑士与小女孩的神话。

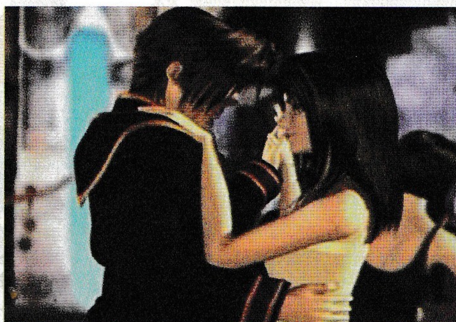
但是，莉诺雅又有什么错呢，她只是坦诚面对自己的内心罢了。

在成为魔女的寄主之后，斯考尔救出了自愿被关进魔女纪念馆的莉诺雅，那个时候，在一片花田笼罩之下的她，看起来是那么的纯净无瑕。

“我做了一个梦，很可怕的梦，我们做了一个约定，约好要一起去看流星，我穿上最喜欢的衣服，戴上你的戒指，但是，我记不起要去哪里见你了。我开始慌起来，可是不知道该往哪里走，我开始跑，穿过群山、荒漠、平原……穿过汀柏、巴拉姆、加尔巴迪亚……但是哪里也找不到你，我大声叫你的名字，问你到底在哪里，然后就醒了。”

“这样吧，我会在这里。你找不到我是因为我们还没有真的约定过，我会在这里等你，如果你来到这里，就能找到我，我保证。”

在《最终幻想VIII》中，最浪漫的誓言在此刻上演，值得铭记的，不光是那段让人潸然泪下的爱情，更是莉诺雅对自己的坦诚。

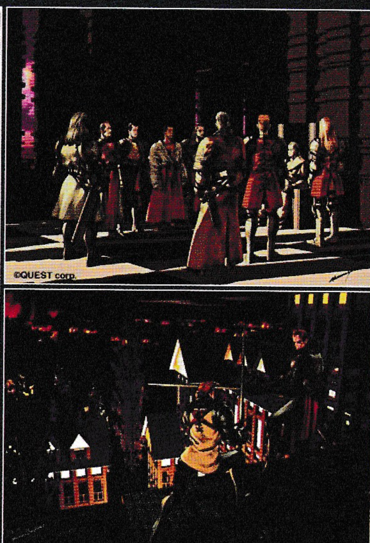




巴拉德斯大屠杀

游戏名称	《皇家骑士团2》
机种	SFC/PS
游戏类型	策略角色扮演





“仔细听着，你们的下个任务是杀光镇子里的所有人。”

在解救了巴拉德斯镇的奴隶之后，德尼姆却听到了自己从未想到的结果。

伦纳德叹了口气，将公爵的意思传达给他。

“德尼姆，理解我吧，为了击败加吉斯坦人，瓦尔斯塔人必须更团结才行，但是我清楚那些人，就算有解放军撑腰，他们也还是不会卖命的，如果他们不愿加入解放军，那你就伪装成加吉斯坦军队将他们全部杀死。而‘加吉斯坦军队’对巴拉德斯大屠杀这一消息一旦传出，必定会使得其它地区的人都来投靠我们，反政府武装也会把这看作是一个联合我们对抗加吉斯坦的时机，这样，我们赢得战争的希望就大了。”

在这场耗时良久的战争中，德尼姆第一次遇到这样的抉择，但却不是最后一次。

年少时他和姐姐卡秋娅一同投身于瓦尔斯塔反抗加吉斯坦的战争中，童年迅速逝去，战争过早地教会了他杀戮与荣誉，阴谋与决策，更重要的是，在适当的时候做出取舍。

但是，在面对这次的抉择时，德尼姆犹豫了。

理想？秩序？还是自由意识？

屠杀固然会使得战争向着胜利的方向前进，但是这样的抉择真的是正确的吗？为了战争的胜利而采取各种被自己所不齿的手段，这样真的没有问题吗？

德尼姆将会是带领军队屠杀村庄的凶手，也会是反抗军独一无二的英雄，也是忘恩负义弑君夺权的罪人，也是带领着人民踏上胜利之路的领袖。

在面对道德的指责时，他只是为了更加广大的人民而放弃了另外一小部分而已；在面对历史之眼时，他在适当的时刻做出了适当的决策。

“我不想要什么权力，我所要的是瓦尔斯塔更美好的未来。”

在很多年后，德尼姆可以毫不犹豫地对自己，对所有人这样说。那时候，瓦尔斯坦已经踏入和平，一次的屠杀带来了和平的国家，一次的杀戮避免了更多的流血。而我们，众说纷纭，还是不知道那一次的抉择是对是错。

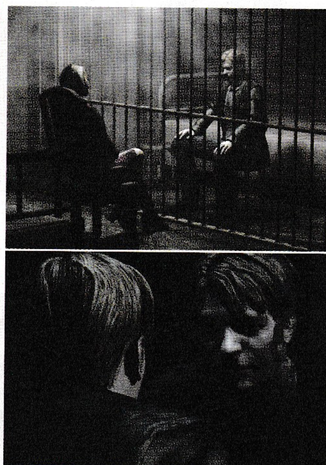
或许，这次的抉择，本来就没有对错之分。





当生命凋零

游戏名称	《寂静岭2》
机种	PS2
游戏类型	动作冒险



寂静岭，那个荒芜的小镇，讲述着生与死、罪与罚、光与影的故事。人，在那里，能真切地看到自己的面孔，漂亮与丑陋。心，在那里完全没有束缚，丑和美充分地膨胀，填充着神经，在那漫天的大雾中迷醉、疯狂、消亡。

《寂静岭2》的宣传片中，伴随着那首经典吉他曲的响起。“我是谁，并不重要。”玛丽亚从椅子上站起来，靠近铁栏说：“我一直在这里等着你……”说着，将苍白纤细的左手从缝隙中伸出，轻轻抚摩詹姆斯的脸庞，“看，我如此真实地在你面前……”

一个月前，詹姆斯收到一封信，信是三年前就因病而去的亡妻玛丽写来的，发信的地址分明写着“寂静岭”，是他和妻子一同度过她人生最后一段时间的地方。詹姆斯再次来到这个小镇，一个人，为和她相见。

当那个外貌酷似亡妻的女子玛丽亚出现在詹姆斯面前时，他更不确定，更加困惑。

“我看起来像你的女朋友吗？”

“你……你长得很像，你的脸庞……”詹姆斯一时语无伦次。

“我叫玛丽亚，我看起来像个灵魂……不是吗？”

监狱样的探视间内，隔着一排铁栏，红衣的女子安静地坐在里面。她双手放在膝上，微笑地看着对面的人。“詹姆斯，亲爱的，在我们分开的这段时间里发生了什么事情吗……你将什么其他的人错认成我了？”她笑出声来，“你还是一向这么健忘啊。还记得我们在那所旅店一起度过的日子吧？走的时候你说你已经带上所有东西了，可是你忘记了那盘我们自己录制的录像带吧……我想它也许还在那里……”说完这些，她停顿了很长时间，脸上的表情慢慢凝固，最后趋于平静，面无表情地盯着詹姆士，说“我不是你的玛丽。”

究竟是玛丽亚否定了玛丽亚，还是詹姆斯自己内心的否定，已经不那么重要。詹姆斯面前的这个女人是他心中的欲望，牢笼的两边，究竟哪边是牢外，哪边又是牢内？决定权在詹姆斯的心中，他将接受最终的审判。世间有七宗罪，淫欲、妒忌、贪婪、懒惰、狂怒、骄傲、暴食。寂静岭中出现的人物，都是迷途的羔羊，他们在其中受自己内心的折磨，赎罪。不管是In water结局的坠入水中，还是Leave结局的安静离开，一切，都如梦般残酷并美丽。

《寂静岭2》是一出爱和守护爱的故事。生命，不是只有绽放的时候才美丽，当生命凋零，那纵横的泪也是上天的恩赐。背负着你不曾全领的幸福和我不曾全给的责任，一个人坚强的生活下去或是一声枪响结束一切，不管对于自己还是周围的人，都是纠缠。爱在生死面前，是永恒。然而那一合一离的悲自是生的幸和苦。

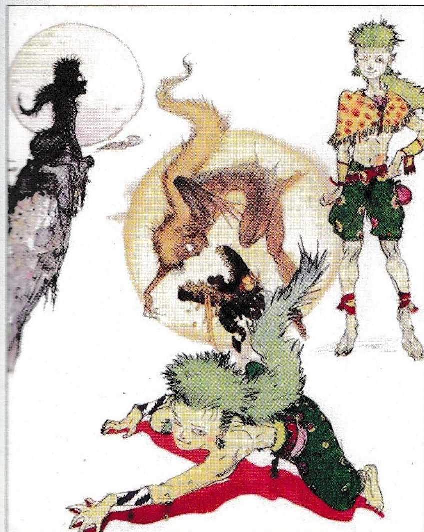


野兽般的少年

游戏名称 《最终幻想VI》
机种 SFC/PS/GBA **游戏类型** 角色扮演

出生后不久，嘎就发现自己的周围是一片荒野，野兽的声音时常在远方响起，狂暴的、凄厉的、悲伤的、饥饿的……等他长大了一点之后，他知道了，这片荒野被称为兽之原。因为在这里，除了野兽什么也没有，也因为在这里，可以看到整片大陆上的所有野兽。

嘎却没有被这些野兽吃掉，他慢慢长大，在山洞中居住，以生肉和溪水为食，他开始发现自己和周围的野兽都不太一样，或许是因为在他的记忆中，还依稀记得几句奇怪的语言。



在兽之原附近，有一些城镇，城镇的周围，零星居住着几家农户，但是嘎却从来不到那些地方去，他知道哪里不属于他，他也不属于那些地方。时间慢慢流逝，突然有一天，兽之原上突然出现了几个人，不但送给嘎食物吃，还试图和他交谈。

他们是从远方来的人类，为了幻兽的事情似乎正在和什么人为敌，看起来很粗鲁的年轻人叫马修、温柔的姐姐叫蒂娜，穿得很奇怪的哥哥叫西捷亚，因为非常和善有趣，所以嘎决定和他们一起走。在他们的口中，嘎知道了自己原来还有一个父亲，但是，现在这样去见父亲肯定是不行的，于是他们开始为嘎上课：

不要舔手，要说好，不许说“呀哦哦哦哦”……不能穿身上这么破烂的怪衣服，要做一套体面的新衣服，这样看起来才像样……诸如此类。

他们带着嘎来到了兽之原附近的一间农居，只有一个孤零零的疯老头住在那里。

“老先生，你有一个儿子对吧，就是他了。”看起来很粗鲁的马修指着嘎对老头说。

“那是什么东西？”老头只是疑惑地扫了嘎一眼，“我从来没有儿子，不过我曾经有过一个可怕的梦，梦到一个浑身都是毛的魔鬼的孩子诞生了，我夺过那个生物，把它丢到兽之原，它当时在我怀里像疯了一样哭泣着。我把它丢在那里，头也不敢回，一路狂奔跑回家。突然，哭声停止了，我回头一看，看到一个可怕的怪物。”



马修尝试着阻止他，但是老头只是羡慕地看着马修，“年轻人，你的父母一定会为你感到骄傲的，而我，却依然被那个可怕的梦所困扰。”

嘎拦住了想发怒的马修，静静走出农舍，面前的，是他一直生活的兽之原，和小时候不同，现在的他在这里，总会感受到真正的平静。

嘎却并不觉得悲伤，只要知道父亲还活着，他就已经很高兴了。

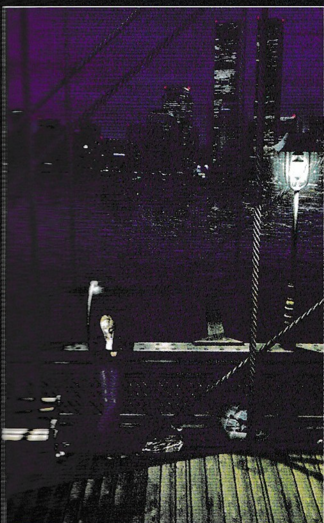
日出之前

游戏名称 《寄生前夜》
机种 PS **游戏类型** 动作冒险

人类是什么？存在的意义究竟为何？地球真正的主人是谁？

1998年的圣诞前夜，一场由线粒体发起的侵略在纽约静静展开，纽约警署的一个普通女警阿娅成为了这场战役的英雄，于疯狂的入侵者面前保护了人类所掌控的地球。但是，在这场战争结束的很久之前，一个个永远不可能有答案的问题就早已困扰着人们。

对于地球来说，站在生物链顶端的人类究竟是自然中难以忽视的害虫；是阻碍了生物自然进化的障碍；还是如同铺路石般终将走向灭亡的过渡期产物？



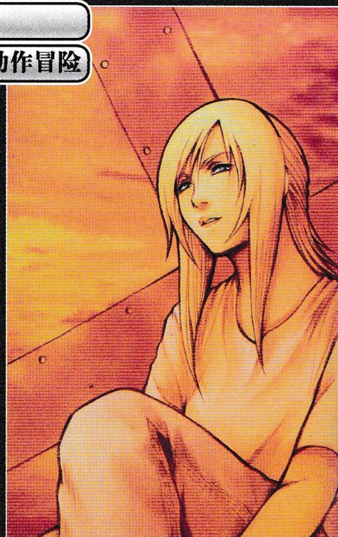
结束了与侵略者的战争之后，阿娅并没有回到欢呼雀跃的军队之中享受胜利的喜悦，而是与自己的同事丹尼尔、日本科学家前田一起来到了码头，刚才在战争中听到的话音再度浮现于他们的脑海之中。

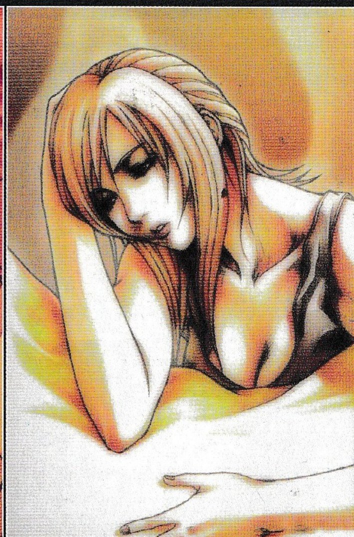
“人类不仅屠杀地球上的生物，同时也在不断地屠杀自己的同类……每种生物都有自己的天敌，这使它们保持着适度的数量，但是人类的天敌一直没有出现，所以人类能够达到如此繁荣的程度。也许有人会认为这是一种历史的必然……事实上并不是这样，线粒体取代人类接管地球，这是不可逆的自然法则……”

眺望着远方的同时，一阵海风的冰冷触感将他们从沉思带回现实之中。

“从这次的事件来看，我们人类也许正面临着被自然淘汰的命运……”前田突然小声说道。

“如果我们把地球看作一个生命体的话，我们人类不正像是过度繁殖的细菌吗？如果我们继续这样无休止地索取的话，地球就会像人体消灭细菌一样，将我们清除掉。依我看，人类其实就是地球的寄生虫，而地球则是我们的寄主……”





他的话让所有人都沉默下来。

这是游戏中最后的一幕，也是真正从正面揭示主题的一幕，保护人类的战斗在最后取得了胜利，但是迎来的却不只是欣慰与喜悦。显而易见的说教并没有让它的震撼力有所减弱，反倒以风暴之后重归平静的安逸感征服了刚刚经历一场激烈战斗的玩家。

长久以来，人类已经无数次陷入对自己的自省之中，但是在自省之后，可以看到的改变却是微乎其微。我们又能怎么样呢？是一次彻底的进化，还是被自然界法则所渐渐淘汰——这就是《寄生前夜》向我们提出的疑问。

“我想，人类不会永远这样无知的……”经过了漫长的空白之后，丹尼尔打破了寂静，轻轻示意大家看向他所指的方向。

一缕阳光穿过云层，投射在自由女神像之上。

夜晚即将结束，天就要亮了。

新的一天开始的时候，我们真的会向前迈进一步吗？

红海中的人鱼

游戏名称：《死魂曲2》
机种：PS2
游戏类型：动作冒险



自从记事开始，一个少女的影子就不断地出现在三上脩的睡梦之中，在那些梦里，少女长长的头发如海藻般在水面上散开，美丽而温柔的脸庞总是对自己露出带着一丝悲伤的微笑，在强烈到让人几乎无法睁开眼睛的烈日下静静地躺在水面，白皙的皮肤与蔷薇色的双唇如同冰块一样，缓缓地融化在水中。

那个美丽的少女，简直就像是一条漂浮在水中的美人鱼。抱着这样的念头，三上脩以一部小说《人鱼之泪》风靡一时，成为了有名的作家。然而，那个少女究竟是什么人？为什么看到她的时候，总有一股亲切感随之而来？与此同时，想要揭开少女真面目的想法也越来越盛，他终于回到了自己出生的夜见岛，期盼着可以在隐约的回忆之中找到事实的真相。

久别重逢的夜见岛蔓延着一股诡秘而危险的气息，村民变成了勉强维持着人类外表的尸人，但是三上并不在乎这些，因为在充满了他童年回忆的这座岛上，少女的身影越来越清晰。和少女一起穿过围墙的缝隙逃跑的过去；少女微笑着呼唤自己名字的过去；在海边的沙滩上发现昏迷不醒的少女的过去；还有少女在尸人的追赶下牺牲自己让三上逃出岛外的过去。



……她是加奈江，是我的姐姐。

三上终于想起了那些被埋藏已久的回忆。

在逃离夜见岛的多年之后，他又一次被对加奈江的思念、被死魂曲的呼唤吸引到岛上，重新面对童年时代的噩梦，但是现在他并不打算逃跑，即便明知这一切的目的都是杀死自己，也只想平静地接受。

《死魂曲2》是一款充满了分离与背叛所引发的伤感的游戏，加奈江与三上脩就是其中最典型的两个人。加奈江其实并不是脩的姐姐，而是操纵尸人出现在夜见岛的幕后黑手"母胎"的使者，由于她并不是人类，所以很害怕光芒，喜欢呆在黑暗的地方。但是，在海边被脩的父亲救回家后，脩不但不觉得她可怕，反倒非常亲近她，加奈江在和脩的相处过程中渐渐对家人产生了很深的亲情，从而放弃了母胎要求她打开冥府之门的计划，并拼上了命帮助脩逃出夜见岛。但是她却没有想到，逃离了夜见岛的脩并没有感到幸福，他的心中一直残留着对加奈江的思念，感到自己并不是一个完整的整体，最终仍是选择了回到夜见岛接受死亡的未来。

不知道经过了多久之后，意识已经来到了狭间的三上睁开了眼睛，看到了无数次在梦中出现的情景。他的面前是一片红色的海洋，刺眼的朝日之下，身体渐渐溶化于水中的加奈江正躺在他的身边，露出了一抹温柔的微笑。

在时间都已静止，空气停滞不前的这个地方，夹杂着欣慰的悲伤涌上我们的心头，存者且偷生，死者长已矣。但是对于脩来说，这样的选择才是最幸福的吧。

帕罗姆与波罗姆

游戏名称：《最终幻想IV》
机种：SFC/WSC/PS/GBA/NDS
游戏类型：角色扮演

第一次和帕罗姆、波罗姆这对姐弟见面的时候，塞西尔并不是非常喜欢他们，帕罗姆和波罗姆也一样，讨厌的力量是相互的。

虽然说帕罗姆和波罗姆是米西迪亚长老派来帮助塞西尔登上试炼之山成为圣骑士的同伴，但事实上多少带有一些监视塞西尔的用意，而且塞西尔也很怀疑，这两个乳臭未干的孩子究竟能给自己带来什么帮助。

不过，第一印象往往并不那么可靠，不管是塞西尔还是姐弟俩都在之后的相处中渐渐明白了这一点。

从相互怀疑到坦诚相见，从冷嘲热讽到亲密无间，这之间的距离其实并不遥远。

通过了试炼之山的试炼后，塞西尔终于由暗黑骑士变成了集正义与光明于一身的圣骑士，已经完成了自己使命的帕罗姆和波罗姆却并不打算离开，他们决定留下来，帮助塞西尔完成自己的使命，打倒操纵巴隆王国的幕后黑手高贝兹。

但是，接下来的故事却是所有人都难以预测的。通往高贝兹所在地的长廊居然被安置了机关，两旁的墙壁以难以抵御的力量向着塞西尔和同伴们压来，所有的出路都被牢牢关起，至于那些细小的武器，面对着沉重的墙壁完全无计可施。

虽然用双手努力阻挡着两堵墙壁的靠近，不过效果却几乎看不到，墙壁仍以巨大的压迫力向所有人压来，再过片刻，就会将所有人挤成肉泥。

波罗姆突然轻轻拍了一下弟弟的肩膀，与突然领悟到什么的帕罗姆相视一笑。

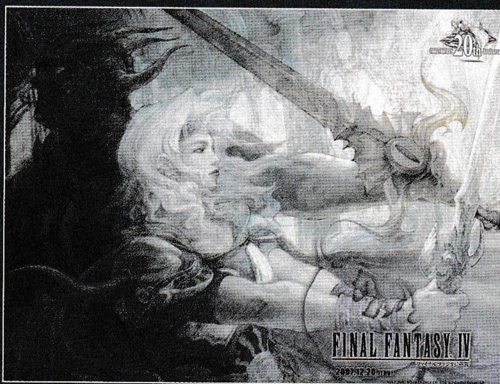
"塞西尔哥哥，认识你真是很高兴。"帕罗姆和波罗姆轻快地迈动脚步，向着墙壁的两侧走去。"你们不要死在这里哦，还有更多的事要做呢。我们一起加油吧。"

在塞西尔反应过来之前，帕罗姆和波罗姆念起咒语，一道魔法的光芒散尽之后，留在原地的只剩下两尊石像，墙壁也在这一刻被两尊牢牢固定在地上的石像挡住，止住了压过来的趋势。

只有石像脸上依稀可见的笑意证明着他们对自己的选择没有任何后悔。

战乱与纷争逼迫着人们看到自己所不曾想过的事情，即便只是孩子，也要提前面对成人都不想触及的真实，变成独当一面的大人，在这样的世界中，帕罗姆和波罗姆并不是独一无二的，但是，他们在危机关头的冷静判断力与自我牺牲精神却值得我们铭记。

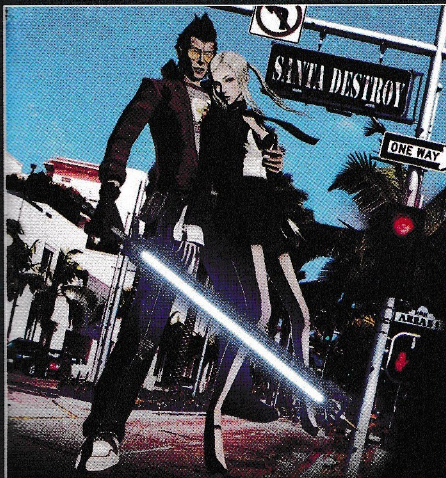
游戏的最后，帕罗姆和波罗姆并没有牺牲，而是活蹦乱跳地回到了塞西尔与朋友的身边，对玩家来说，这无疑可算是一个莫大的安慰。





杀手的真实

游戏名称 《英雄不再》
机种 Wii 游戏类型 动作



特拉维斯刚刚升级为美国暗杀者协会(简称UAA)杀手排行榜的第10位，这是一名有着金色卷发的性感美人通知他的。

在此之前，他用手中的光剑在敌人的据点放倒了几十个彪形大汉，又将乌合之众的老大打了个满地找牙，从他的手中接下了第10位的宝座，之后洒脱地乘上外型绚丽的大马力摩托，一路狂奔，穿过几个街区的红灯，赢来无数辣妹惊诧的目光，这才回到了美国西海岸小镇的一家汽车旅馆。

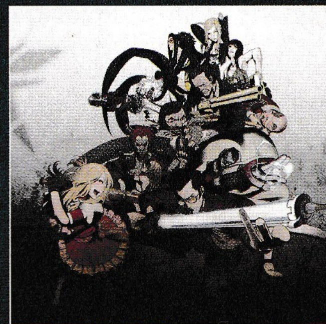
打开房门后，特拉维斯张开双腿，舒服地坐在沙发上，顺手抚摸着趴在沙发一边的猫。但是，他很快就站了起来，掏出一盘录着美少女歌手MV的录影带放入录放机里，又慢慢踱到墙上的一张《纯白色恋人 神奇果冻少女》海报前，屏息凝神注视了片刻，皱起两条浓密的眉毛，抑制不住地大声叫了出来。

“好萌啊！”



特拉维斯如铁板一样紧紧绷着的脸突然绽放出一丝兴奋的笑容，爱不释手地上下摩挲着海报，而玩家们，早已因这不协调的一幕瞪大了眼睛。

在这个时代，英雄被颠覆已经成为了常事，但是一向以冷酷无情著称的杀手也遭遇到这样的颠覆，却是非常罕见。《英雄不再》中的特拉维斯，虽然看起来和所有杀手一样有型而又强大，但事实上，他却是个喜欢美少女动画的不折不扣的宅男，就连自己的武器光剑也是从网络拍卖得来的，在这一幕中，完全解除乔装而露出真实自我的特拉维斯为我们揭示的，正是一个反传统英雄时代的到来。



一生一次的选择

游戏名称 《维纳斯与布雷斯》
机种 PS2 游戏类型 策略角色扮演



“威佩尔……你不适合我们的队伍，请离开这里吧。”

凝望着威佩尔如面团一样高高鼓起的脸颊，布莱德尽量使用更加不富含感情的语调冷静地宣布着自己的决定，看着沮丧与悲伤的神情在威佩尔的脸上不断交织，最终像个孩子一样嚎啕大哭起来，他只能选择视而不见，对于他和威佩尔甚至于整个队伍而言，这都是最好的决定。

由于吸食了精灵之血，布莱德得到了永生的能力，能力越大，责任越大，为了赎去杀害精灵的罪孽，他必须听从女神的要求保护世界，与不断兴起的魔物势力相抗争。

不是几年，几十年甚至几百年，而是漫长的千年。

布莱德拥有一支佣兵团，虽说是队伍，事实上相互之间却像亲友一样，威佩尔就是其中的一个，虽然并不擅长战斗，时常在战场上出现各种状况，不过性格有趣、待人和善、酷爱美食、做得一手好菜——可是，仅仅这样是远远不够的。女神找到了布莱德，将他拉向了现实之中。

“你得到了不老不死的能力，将一直活下去，保护这个世界，但是你的同伴们都会老去。你必须不断地寻找新的战斗力帮助自己，而队伍中的弱者，也必须开除。”

女神带来了拥有强大力量的新队友，而布莱德也必须作出自己正确的选择。

他是一个领导者，将在之后的无尽岁月中面对与魔物的残酷战争；他是一个决策者，做出对大多数人而言最有利的决定是不可推卸的责任，在之后的时光中，他还将成为率领人类抵抗魔物的英雄，但是，他也是个普通的人类。踏上英雄这条路的途中充满了荆棘与巨石，别人可以逃避，只有他不能。

威佩尔的哭声渐渐停止，他明白，布莱德已经做出了自己的决定，擦干眼泪和鼻涕，他恋恋不舍地和所有人依次告别，比起想成为一个优秀骑士的愿望无法实现，更加让他感到悲伤的是，在布莱德的未来中，居然没有自己的位置。

优胜劣汰，这是自然的进化法则，在布莱德的队伍中也是一样。

几百年过去了，无数强大的战士加入到与魔物抗争的队伍中来，无数老弱病残被激烈的战争所淘汰，无数战士在没有任何侥幸可言的残酷战争中回归了土地的怀抱，布莱德已经渐渐适应了这样的生活，不管是开除队友还是目睹他人的死亡，他都有自己的方式去接受。

此时，布莱德遇到了威佩尔的孙子，他是一名继承了威佩尔事业的厨师，看到爷爷昔日的同伴，威佩尔的孙子露出了欣慰的笑容，将一本宝贵的七尾蜥蜴研究笔记交给了布莱德，笔记里满载着威佩尔的心血，一瞬间，布莱德似乎看到了威佩尔的人生轨迹，往事迅速在心头涌现。

“……布莱德，我真的要谢谢你当初的决定，否则，我可能一辈子只能做一个平平庸庸而不入流的骑士，永远与伟大的厨师无缘。”

在笔记中，威佩尔以轻松的口吻与阔别多年的布莱德打着招呼，他的珍贵研究终于交到了布莱德的手中，在布莱德的未来找到了属于自己的真正位置。

直到此时，布莱德才真正理解了女神的话，上帝关上一扇门，必然同时打开了一扇窗，让弱者离开队伍并不完全是为了队伍的实力，更是为了保护他们啊。



艾达·王的坠落

游戏名称	《生化危机2》
机种	PS
游戏类型	动作冒险



"里昂。"

在带着宝贵的G病毒样本穿过架设在研究所中央的桥时，里昂正在寻找的艾达·王的声音突然自背后传来，他如释重负地转过头去，却看到自己一生都难以忘怀的情景。

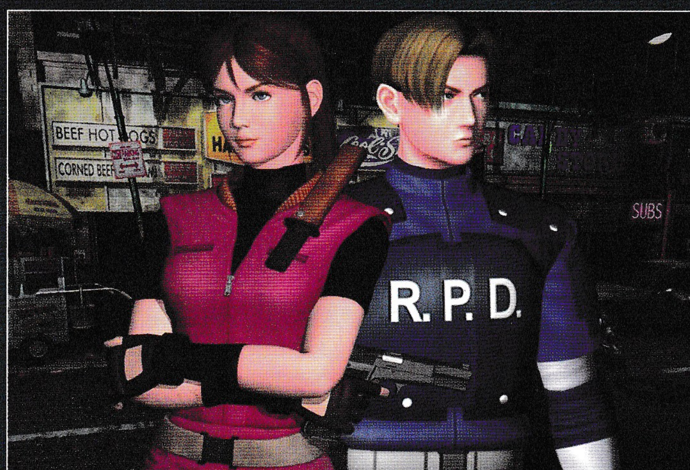
对方的手中高高举起了一支枪，乌黑的枪口正对着里昂，在这一瞬间，里昂觉得，自己浑身的血液都要凝固了。

"我等你很久了，把G病毒交给我吧……"艾达的目光紧盯在里昂的身上，脸上没有一丝开玩笑的样子。

其实，早在与艾达碰面没多久后，里昂就已经有这个预感了。

与美艳的外貌所不相称的冷静与睿智；精准到就像是专业人员的射击；喜欢独来独往的习惯……对浣熊市发生的一切似乎都知情的艾达的出现是那样奇怪，如果不是因为她自称为研究所职员的女友，里昂根本不会相信她的任何解释与理由。

也曾有一个名叫艾妮蒂的研究人员提醒过他，名叫艾达的女人是一名受到严格训练的间谍，她的目的是为了G病毒的样本。里昂没有相信她，直到面前的事实无情地粉碎了自己的幻想。



"原来她说的是真的……"里昂难以置信地注视着艾达的双眼，这是他曾经拼了命去保护的人，也是令他心动不止的人，现在，却正以枪口无情地指向自己。

"开枪吧。"里昂做出了自己的选择。

良久，艾达终于缓缓将枪放下，过去的几天里，和里昂相处的时光在脑海中不断重复，她无法杀死里昂。

一声枪响突然传来，艾达全身一震，如折断的风筝般向着桥下跌落下去，里昂飞快赶过去，一把抓住艾达的手，但是胳膊上早已受伤的里昂并没有足够的力量可以将艾达从桥下拉起来，为了不至于使两人同归于尽，艾达自己松开了手，坠入了深渊之中。

"谢谢你，里昂，如果能和你在一起就好了……"

脸上带着一丝微笑，艾达在最后一刻如此说道。

生与死的间隔只有几秒钟。

几秒钟前，里昂还可以得到一个全新的故事，几秒钟后，整个世界都轰然坍塌。而这一幕，那红衣如火的女人像飞舞的蝴蝶一般落入深渊的一幕，不仅在里昂的心中，也在我们的心中久久不散。《生化危机》并不是一个将重点放在爱情上的游戏，但是那段转瞬即逝的插曲，却让人们见证了爱情是如何在两个拥有不同立场的人之间轰轰烈烈燃烧起来，持久不退。

很久之后的《生化危机4》中，艾达·王以全新的姿态再度出现在里昂的面前，但是经过了几年的洗礼，不论是里昂还是艾达，都被自己的经历和遭遇变成了另一个模样。没有青涩时期的坦诚与犹豫，没有不确定是不是爱的彷徨与不安，更多的是艾达·王驾轻就熟的挑逗与里昂顺水推舟的回应，只有偶尔间一个眼神的交换让人仍能感到那燃烧在心底的激情，而那个在生命的最后关头，坦诚向里昂坦白自己心意的艾达，也随着掉落深渊的那一刻消失了。

无奈的抉择

游戏名称	《星之海洋 二度进化》
机种	PSP
游戏类型	角色扮演



在数亿年前从事纹章科学研究的奈德星人取得了非凡的研究成果，进而创造出银河系最先进的文明后，奈德星的人民一直良好地管理着银河系中所有的星球，并利用自己的知识引导各个星球上的居民不断地进化。直到有一天，被称为"神之十贤者"的狂妄之徒出现，奈德星人才意识到自己的力量已经过于强大，一旦有不法分子心生歹念，那么由此引发的悲剧将会威胁整个银河系。最后无奈的他们封印了自己的力量，同时将"神之十贤者"封印在了时间不会流逝的空间中，体验永世不得翻身的最重刑罚。

再过了不知多少年，在奈德星上诞生了一名科学奇才，并最终利用他所掌握的知识赶走了原本居住在奈德星上的居民，接着使用高强度的能量防护墙将原本的奈德星与外界隔绝，并利用这段时间来研究达到宇宙统一的方法。为了掩人耳目，他还隐藏了自己真实的姓名，只知道他的另外9名同伴用"加百列"来称呼他。其实加百列的女儿菲丽娅在很久以前就发现了父亲的野心，虽然她曾经试图阻止悲剧的发生，不过却因为父亲的暴走而丧命，之后加百列并没有将女儿的死看作是自己的过失，反而是将创造出纹章术的奈德星人，乃至整个银河系当作了他最大的敌人，而他毕生的愿望也正是使用崩坏的纹章毁灭整个银河系，建立属于自己的全新世界。



当蕾娜和克洛德在菲丽娅的指引下找到加百列时，他的思想已经完全被仇恨所吞噬，而菲丽娅的死更是激发了他强烈的破坏欲望，当众人合力击败这个狂妄之徒后，奈德星市长的话语却让众人的心情跌到了谷底。"虽然封印的纹章阻止了整个宇宙毁灭，但是崩坏纹章的破坏力却全部转移到了奈德星上。"这就是市长为奈德星人作出的最后一个抉择，无论结果如何，他们都只能欣然接受，用自己创造的纹章力量来赎罪，在一定程度上减轻了他们心中的罪恶感，而目睹一切的克洛德等人除了惋惜，似乎也无法再找到合适的词语去表达此时的心情。因为某些东西在最初人类创造它们的时候或许都出于好意，但是未来确是任何人都无法预测的，就像所有的事物都具有两面性一样，对于美好背后的黑暗，我们只能选择坦然面对，逃避只是懦弱的表现而已……

双子的诅咒

游戏名称 《零 红蝶》
机种 PS2 游戏类型 动作冒险



天仓零追随着将姐姐抢走的幽灵的踪影，顺着漫长的台阶向前跌跌撞撞地追去。已经到了最后的时刻，现在，她又怎么能丢下姐姐一个人回到原来的世界？

在小的时候，由于自己的错而让姐姐在山崖上摔伤了一条腿后，天仓零就明白，照顾姐姐是自己永远的责任，自己的一生，都和天仓茧没有任何隔阂地融合成了一条线。即便是在这个充满了可怕幽灵的皆神村中，面对着各种各样的困难与绝境，零都不曾轻言放弃。

“滚开！滚开！把姐姐还给我！”零挥舞着双手赶开萦绕在身边的幽灵，大步狂奔在姐姐被捉走的小道上，她的恐惧已经完全化为愤怒和担忧，不能逃，也不会逃，即便是将要正面面对最可怕的怨灵纱重也一样，因为姐姐是那样的信任自己，等待着自己，她绝不会让茧遭遇到纱重那样的命运。

出生于皆神村的双生子们，天生就是被诅咒的存在。村民们坚信双子本来是一个人，只是在出生时被分成了两个，为了镇压村中自古以来封印起来的“虚”，每隔一段时间，就要将双子当作祭品献出，由双子中的姐姐在“虚”的面前亲手扼死妹妹从而“成为新生的一体”，以那巨大的痛苦与力量来施加对“虚”的封印，这就是皆神村中流传已久的红赘祭。

为了从残酷的红赘祭中逃脱，很多年前，仍是孩子的纱重和孪生姐姐八重逃出了皆神村，但是身体柔弱的纱重不小心摔下了山崖，被村人抓了回去，一直相信姐姐会回来救自己的纱重即便是在被禁锢的时候仍然充满了希望，但是，八重并没有出现。绝望的纱重被吊死丢入了“虚”中，她的怨恨与不甘让“虚”中的怨气爆发出来，一夜之间，变成了怨灵的纱重将村中的人全部依次虐杀。

在皆神村变成死域之后，纱重留了下来，在漫长的时光与空无一人的村里静静地等待着姐姐回来。

而这一切，即将在零和茧的身上再度重演，这是生为双子的诅咒，也是难以逃脱的宿命。

“零，那天的山崖其实我是故意掉下去的。”



“八重，那天逃出村子后，我是故意跌下去的……你已经知道了吧？”

“这样，零就会一直陪在我的身边，永远不会离开我，忽视我了……”

“但是姐姐你还是没有停下，无论我怎么呼唤，你都没有回头。”

随着与“虚”的接近，茧的声音和纱重的声音仿佛跨越了时空交织在一起，向零不断诉说着自己的心情。

“总是为我担心，只看着我一个人，只关心我一个人，完完全全只属于我，我最喜欢这样的零了。”

“对不起，八重，你一定是生气了，我背叛了你，所以你也背叛了我……”

在这个混乱的空间中，时间与空间、过去与未来之间的界线已经不再明显了，仿佛永远没有尽头的通往“虚”的黑暗小道中，充溢着茧和纱重的声音。

一丝亮光自黑暗中传来，零用尽全力推开挡在面前的最后一扇大门，一片宽广的平地上，中央有巨大的圆形洞穴，沉重的怨气和如哭如泣的呻吟声不断从其中传到零的耳中，在虚的前方，是穿着纯白色和服的纱重，以及正一步步向“虚”走过去的茧。

在这一瞬间，零仿佛觉得，自己身体中的一部分突然分离出去，渐渐化为实体。

那正是八重……向纱重一步步走去的八重的灵魂。

无数红蝶突然出现，在天空中随风飞舞，茧也逃进了零的怀中，八重轻轻地牵起了纱重的手，千言万语、无穷无尽的怨恨、多年以来的孤独与寂寞，在这一刹那烟消云散。

“谢谢……”

在凌乱的红蝶之舞中，零仿佛听到了纱重和八重的声音，幸福而安心的声音。

或许，双子的诅咒从这一刻起真的被打破了吧。

《零 红蝶》的四个结局中，最完美最符合游戏意境的究竟是哪一个一直众说纷纭，除了零将姐姐丢下自己一个人逃出皆神村的第一结局被人所无视之外，其他的三个结局都有着各自蕴含的意义。

第二结局中，零亲手在“虚”前将茧扼死，茧化为了红蝶与零合为一体；第三结局中，零没有杀死茧，但是在救她的过程中不小心看到了“虚”而双目失明，都受到了身体上创伤的姐妹成为了谁也离不开谁的共同体，这些极具悲剧美学与戏剧感的结局都很符合游戏的风格。不过本文中提到的则是XBox版所特有的第四结局。

在这个结局中，纱重和八重又重新回到了一起，零和茧也安然无恙，虽然可能无法合为一体，但却立下了永不分开的誓言。

过去的错误和宿命已经过去了，为什么要让在现在的人生中留下痛苦的刻印呢？这个不那么凄美的结局对于经受了这些事的天仓姐妹来说，或许是一个更安逸美好的结束。

放学后

游戏名称 《放课后少年》
机种 NDS 游戏类型 动作冒险







——那个时候的回忆至今还残留在脑海里。童年时代耀眼的每一天，和最要好的朋友们嬉戏到黄昏后的放学后的时光。

——好想再回到那时的“放学后”。

当放学的铃声传进教室之后，就是小学生们的天下了，虽然老师还在强调着今天的家庭作业，被任命为班干部的女孩子们大声地呵斥着嘈杂的课堂，顽皮的男孩子们却已经开始商量着接下来要去哪里玩的问题了。

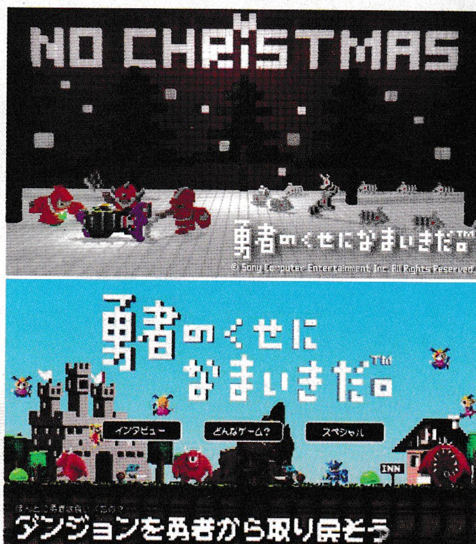
离开学校后，就是一天之中最开心的一段时间。没有父母的唠叨，没有老师的责备，没有堆在眼前的家庭作业和考试，要做的事就只有单纯的玩而已。

放学之后的教室黑板上可以随意用粉笔涂鸦；操场上的单杠，只要好好练习一定能取得好成绩；秘密基地旁的河岸边总能找到适合的石头用来打水漂；秘密基地里收音机的电台主持人很喜欢说一些很冷的笑话；婆婆的小卖店里能买到各种各样的零食和玩具；当然，还有后山顶要参拜一百次才能实现自己愿望的神社，虽然爬上去很辛苦，但是太阳落山时的景色却美丽得震撼人心。

在放学后的这段时间里，留下了太多太多开心的回忆，直到主角因为转学而离开小镇，这快乐而又充实的每一天才落下了帷幕，而这段单纯为了玩而玩的宝贵回忆，也深深地留在了我们的记忆之中，伴随着夕阳美丽的金色光芒，持久不散。

魔王脱下光环的瞬间

游戏名称	《勇者别嚣张》		
机种	PSP	游戏类型	策略



"胜利啦！胜利啦！抓到魔王了！"

远方的城镇洞穴出口处传来了一个粗鲁如牛的壮汉身影，壮汉的后面跟的是一个满脸皱纹的白胡子魔法师，再后面是一个看起来很拽的蓝衣勇士，再后面是一个全身披挂宽宽大大白衣，连脸都看不清的白魔法师，再后面……再再后面……

在城门口已经聚集了很多人，除了服装和职业的区别外，惟一能分开他们的可能就是胸前挂着的"第十三梯队"、"第十四梯队"的牌子而已，看到那群勇者载歌载舞欢欣雀跃从洞穴中走出的身影，人群中发出一阵Shit之类的声音，没精打采地散了开来，向着下一个征集勇者的报名点走去。

人群散开之后，才能看到那粗鲁如牛的壮汉肩上分明扛着一摊黑压压、身形不大又很瘦弱的东西。

"哦……魔王原来长得是这幅模样啊……"一个老汉蹲下来，像看猴子一样上下打量着那个黑影，顺手从地上捡了根木棍小心地捅了几下。

由于一路被壮汉从山洞里脸朝下拖出来，魔王原本苍白的脸上粘满了黄褐色的泥土，只有用棍子将泥土挑开才看得到全貌，而全身被绑起来的魔王只能无奈地瞪着老汉，露出一副哭笑不得的神情。

"唉，魔王也不好当啊……"

老汉长长叹了一口气，站起身来，摇摇晃晃地拐进了小巷之中。

（以上内容部分属虚构，如有雷同纯属巧合）

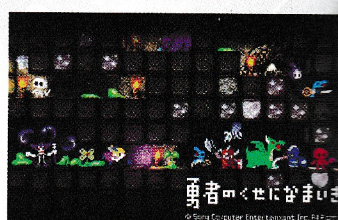
说真的，这个年头的魔王真是超级不好做。

不光勇者越来越精明、等级限制越来越高、金手指越来越普遍、期待成为屠龙勇士的少年越来越多，甚至连魔王的脑袋里在打些什么算盘都已经被他们猜得八九不离十了。

如果你没有做过魔王，一定不知道身为魔王的苦。特别是没有经济实力与雄厚背景的魔王，想要白手起家靠自己打出个天下简直难如登月。

小小一个魔王，要管理的事情却井井不少。在没有兵力的时候，要靠自己选择石头少的好土地，一点点用铁锹挖出一个大本营来。有了大本营之后就要考虑生产与经济发展，种植植物，扩大版图，依靠植物为低等魔物提供营养，等到低等魔物稍微成长了一点，那些嗅觉灵敏的勇者们也该找上门来了，不过这个时候会来的勇者往往都是那些没什么名气混吃混喝的小角色，来了也是白白送死。

勇者死掉之后可是莫大的财富，勇者的身体能量会储存在死亡时所在的土地上，利用这些能量就可以繁衍出具有魔法能量的魔物，等到魔物数量越来越多的时候，魔王的洞穴就基本成型了！



接下来就是不断地扩张、进化、扩张、进化，由低等魔物进化出高等魔物，形成一条相对稳定的食物链。其间总是会受到勇者们的各种骚扰，随着勇者的实力越来越强，杀死一个魔物连眼睛都不眨一下，缺乏安全感的魔王只能将自己的住所挖得再深一点，再扭曲一点、再难以辨认一点……但是就是这样，民间还流传着很多嘲笑魔王的话，诸如"总是不知道一开始就派出最强的魔物将勇者一举消灭"、"总是把自己的住所修得那么绕，真不知道每天自己怎么出门"等等……

"你有压力，我有压力"——这句不知引起了多少现代人的共鸣，但是我们直到现在才知道，一直以来被长期斥为"猪脑子"的魔王压力也不小。《勇者别嚣张》告诉了我们，魔王是怎样慢慢地利用几个小小的怪物白手起家、发家致富，而这期间的过程与辛酸，简直不能向世人道也。

信念凝聚的创造诗

游戏名称	《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》		
机种	PS2	游戏类型	角色扮演

当"创造诗"的歌声在游戏中响起时，承载了大陆人民信念的歌声似乎拥有一种强烈的穿透力，将众人指引向希望的方向。但出人意料的是，此时的克罗仙却因为恐惧，关闭了自己的心门，让人们的信念无法流入她的身体，并注入"创造诗"中发挥应有的作用。

在自己的精神领域中她见到了曾经守护自己的精灵，在与她的对话中，精灵为克罗仙的临阵退缩极度愤慨，既然之前众人口口声声要战胜自己，用事实来证明"理想乡"存在的意义，但为何却在即将要成功的时候止步不前。最后返回现实的克罗仙回想起了自己的过去，看着因为自己的懦弱而必须承受巨大精神力量的妹妹瑠珈痛苦的表情，她终于鼓起勇气向上天祈祷打开自己的心扉，而事实也正如她所期望的一样，在气势恢弘的旋律中，大地再次得到了重生，这个曾经由神创造，给予大陆居住的大陆再次恢复了以往的安详与宁静，而克罗仙也得到了属于自己的幸福，开始了自己另一段新的人生旅程。

其实对于克罗仙和瑠 珈来说，身为"澪"和"焰"两大御子的她们从生下来就注定了一个无法摆脱的命运：创造传说中的"理想乡"。作为"神"留给大地最后的礼物，要建立最后的"理想乡"就必须借助"创造诗"的力量，但随着各执一词的"大钟堂骑士团"和"神圣政府军"介入，事情的发展也变得扑朔迷离起来。"大钟堂骑士团"从始至终都遵从神的意志，希望将大陆所有的诗魔法少女净化，以消除巨大力量对"神"的威胁；"神圣政府军"则推翻了"大钟堂骑士团"所谓的正道，将"神"向大陆投放"I.P.D"病毒的事实公诸于众。

虽然之后克罗仙和瑠 珈不得不选择相信其中的一方，并按照它们各自的安排展开解救大陆人民的行动，



但是在目睹"神"企图毁灭整个大陆的种种行为后，对立的双方最终进行了和解，不得不敌对的克罗仙与瑠 珈也知道了对方正是自己亲姐妹的身分，决定按照母亲的遗志，为了保住大陆的人民和"神"谈判，用属于自己的方式来解决这场毫无意义的战争。

或许在我们的生命中就是有那么多的巧合，甚至不得不让我们做出选择，但无论选择的结果是什么，自己都应该义无反顾地走下去。只有相信自己，才能拥有更坚定的信念，只有用心去实现才能看到更美好的结果。

诀别卡利欧比

游戏名称	《战神 奥林匹斯之链》		
机种	PSP	游戏类型	动作



极乐净土，传说中只有纯净无瑕的灵魂才能前往的祥和之地，在这片被碧绿的草地与璀璨的鲜花所密布的土地上没有任何罪恶，有的只是永远的平静与快乐，这样一块远离尘世的圣地，却是在地狱的最深处，只有经过重重考验才能到达。

奎托斯从未想过，自己也会踏进极乐净土的地界。为了来到这里，他与冥界之后珀尔塞福涅作了约定，以自己的所有神力为代价，但是，这一切都是值得的。

在一片蔓延无边的绿地之上，几个洁白的灵魂正悠然自得地缓缓踱步，奎托斯的视线顺着前方扫过，终于，在一片花丛之中，看到了正坐在里面的卡利欧比。

卡利欧比也看见了奎托斯的身影，从花丛中弹起，向着父亲飞奔而来，一头钻进奎托斯的怀里。

"爸爸！你为什么要离开我？"

卡利欧比举起小小的拳头，撒娇般地捶打在奎托斯的身上。

极乐净土温暖的阳光轻轻地抚过他那经历了无数战斗而锤炼出的身体，带来了在充溢着硝烟与血腥味的战场上不曾感受到的平静，那是一种已经很久都没有降临在奎托斯身上的感觉，自从那一天，他犯下了永远也无法偿还的罪孽开始。

在奎托斯还没有成为众神的奴隶之前，强大的力量、崇高的地位、美丽的妻子、可爱的女儿，人们想要拥有的财富他都拥有，每当战斗归来，奎托斯总是带着女儿一起来到树下玩耍，而女儿，则用奎托斯亲手制作的笛子吹奏熟悉的美妙旋律。

但是为了更大的力量，奎托斯将自己的灵魂出卖给了战神，无休止的屠杀与战争变成了他的全部，他征服着一个又一个国家，用战火烧遍了一切，就连自己仅存的神志也随之燃烧殆尽。当他恢复神智来，才看到了妻子和女儿的尸体躺在血泊之中，是他杀死了自己最宝贵的东西。深深的罪恶感从那一刻起，永不停息地折磨着他，如同无数支剑深深扎入他的心中，诅咒着他的罪孽、过去、力量，甚至是整个生命。

而现在，这么久以来，一直在寻找的宝物终于握在了奎托斯的手中，奎托斯俯身紧紧将女儿抱起，轻声道，"我就在这里，我再也不会离开你了。"

"我已经注视你们这些可悲的人类一千多年了，不过你们从来都没有任何改变。"一个冷冷的声音突然出现在奎托斯背后，是珀尔塞福涅，"当你放松了警惕的时候，巨人阿特拉斯已经完成了我交给他的任务，现在奥林匹斯众神伴随着支撑他们的巨柱被摧毁，只不过是时间的问题罢了。"

珀尔塞福涅的双眼中散发出怨毒的光芒，她憎恨这一切，憎恨整个世界，为了让奎托斯没有能力阻止她的计划，她用卡利欧比给奎托斯下了个套，现在，奎托斯终于如她所愿地落入了圈套之中。

仍是少女的时候，珀尔塞福涅就被冥界之王哈迪斯骗到了冥府之中，阴森无趣的冥府，一点都不爱的丈夫，生活对珀尔塞福涅来说是那么无聊，而这无聊还将永远延续下去……珀尔塞福涅决定毁灭整个世界，这样，至少她能得到暌违已久的平静，远离自己的悲哀之地。

这一刻是游戏中最让人难忘的高潮，极大的幸福与喜悦在短短几秒间便被无情撕破，随即而来的是难以抵抗的绝望。

如果要继续和卡利欧比在一起，献出了神力的奎托斯便没有力量阻止珀尔塞福涅，世界即将走向末日，也将是他和女儿的末日。若是要阻止珀尔塞福涅，便要重新取回自己那被诅咒的力量与命运，即便可以保护卡利欧比，同时也意味着将再次离开她的身边。

奎托斯痛苦地推开卡利欧比紧紧拽住自己的双手，向着没有反抗之力的极乐净土的纯洁灵魂冲去，用杀戮来重新取回自己的神力。

在这一刻，他明白了，卡利欧比并不是他旅程的终点，他的宿命不会对他有任何怜悯，他必须直面命运的挑战。

永远。

里昂之死

游戏名称	《宿命传说》		
机种	PS/PS2	游戏类型	角色扮演

里昂用上了最后的力气，将电梯的开关扳了下去，巨大的钢制电梯发出一声刺耳的响声，带着斯坦和其他同伴一起向着上层缓缓升起。里昂没有登上电梯，这是他自己的选择。

斯坦扑到了电梯前，声嘶力竭地叫喊着里昂的名字，事态的转变太快，快得他几乎没有思考的时间。

几分钟前，里昂还举着手中的武器挡在斯坦的面前，为了各自的立场而战斗，而现在，里昂却将他们推上了电梯，自己一个人留在即将被洪水所淹没的洞穴之中。

就如里昂一贯的作风一样，他并没有回应斯坦的叫声，只是抬起头来，静静地望着所有人，用眼神进行着最后的告别。

电梯很快升到了洞穴的上方，里昂也将目光从电梯的方向移了回来。

洞穴晃动的幅度比之前更加明显，碎石纷纷从顶部掉落下来，在地面上扬起阵阵尘土，洞穴的洞口处已经隐约可以看到洪水以极快的速度涌入，迅速将这里变成了一个巨大的水牢。

里昂松开了捂住腹部伤口的手，在水中坐了下来，小心地抽出剑鞘里一直陪伴着他的剑，"这里不久就会被水淹没了，对不起连累你了……夏露。"

"不管到哪里我都会和少爷在一起的……你永远是我的主人。"夏露发出一阵黄色的光芒，一点也没有犹豫地回应着里昂。

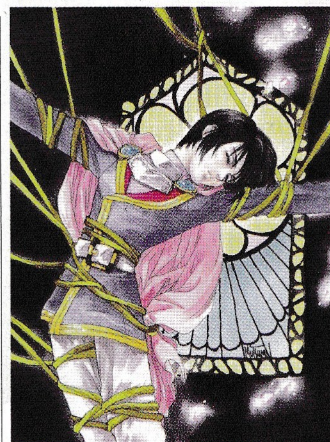
因为，这是里昂自己的愿望。

在与斯坦最后的战斗中，当两股巨大的必杀之力即将碰撞到一起的时候，里昂收回了攻势。

他并没有出手。

为了保护心爱的玛丽安，里昂不得不与昔日的同伴兵刃相见，但是在斯坦所不知道的地方，他的心中充满了痛苦与无奈。

为了玛丽安，就要与昔日的同伴拼个你死我活，但是如果不阻止斯坦的前进，玛丽安也就……在朋友与玛丽安之间里昂根本无法选择，他惟一的办法、也是最简单的办法——只要自己死掉，一切就结束了，不论是玛丽安还是朋友们，都可以得到最好的结果。



"这样……这样也许是最好的吧，玛丽安。"里昂安详地闭上了双眼，露出了一丝笑意。

洪水从洞穴的顶部宣泄下来，转眼之间就将他和洞穴完全吞噬了。

十年后的相见

游戏名称	《如龙》		
机种	PS2	游戏类型	动作



塞蕾娜酒吧今晚没有营业，连吧台中常常播放的舒缓音乐也被刻意地关掉，而它关门的原因，全是为了酒吧中的两个男人。

在酒吧橘黄色的灯光下，桐生一马和锦山彰相互不动声色地打量着对方，空气中充满了冷冷的敌视与猜疑，只等着其中的一个人将这层窗纸戳破。

十年了，自从那一天开始，已经过去了十年，桐生才再次回到这里。塞蕾娜还是十年前的那个塞蕾娜，但是桐生已经不是十年前的那个桐生，锦山也不是十年前的锦山。为什么曾经如同兄弟一样的挚友会变成现在这样水火不容的敌人呢？桐生紧紧地皱起了眉头，十年前的过去排山倒海地冲进了他的脑海中。

是的……一切都是从十年前的那个雨夜开始。

那一天，日本关东地区最有影响力的黑道组织东城会直系组织堂岛组的组长遇刺身亡，而凶手正是锦山。为了维护和自己在一个孤儿院长大的挚友锦山彰以及由美，桐生毅然背负下了这个罪名，之后，就是漫长的十年监禁岁月。

锦山是自己在孤儿院一起长大的最好的朋友，而由美，也是他必须保护的人，桐生抱着这样的想法踏入了监狱，但是，在他不知道的时候，外面的世界正在悄悄地改变。

在这十年之间，东城会发生了天翻地覆的变化，规模越来越大的同时，内部组织也越来越多，各组织之间的争权夺利几乎已经摆上明面，恰逢此时东城会三代目会长突然遇刺身亡，东城会的100亿资金离奇失踪，事态已经到了一触即发的地步。

锦山彰也借着这个机会摇身一变，建立起了锦山组并成为组长，而由美则早在十年前事件的第二天就因受到巨大的刺激而下落不明，只有一名名叫美月的女人自称为由美的妹妹前来寻找过她，在神室町定居下来。然而，在桐生得知此事的时候，美月早已被锦山的手下拷打致死，只留下了她的女儿——遥，甚至于本应与此事没有任何关系的遥，也成为了组织正在抓捕的重要对象。

这一切的线索，矛头都指向一个人。

锦山彰。

"为什么要做这些事？"桐生打破了沉默，单刀直入地问出了自己一直无法想明白的疑问。

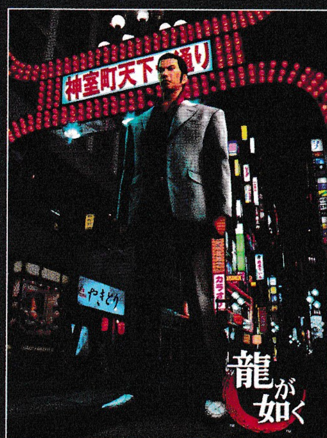
锦山的面色突然阴郁下来，他不再伪装，望向桐生的眼中露出了刺骨的恨意。"你不知道吗？为什么一切好事都是你的？由美喜欢你，大家拥护你，所有人都向着你！"

"你就是为了这个？"

"不知道，但是我已经不能回头了，你明白吗？背叛你，背叛所有人，甚至背叛我自己，这一切都是因为你……我们的兄弟情谊到今天为止。"

锦山站起来，离开了酒吧，只留下了自己的几名小弟招呼桐生。

面对着锦山手下的攻击，桐生麻木地挥动着自己的拳头，在这个曾经留下过三个人青春的酒吧中，每打出一拳都像是在亲手砸碎自己的美好回忆。



绝望之城

游戏名称	《勇者斗恶龙VII》		
机种	PS	游戏类型	角色扮演





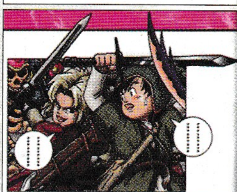
在经历了重重波折之后，亚路斯终于和朋友们来到了达玛神殿。这里，将是让主角转职成为真正的勇者的地方，站在一旁露出微笑的神父仿佛如天使一样，带给了大家无数对未来的希望。

"那么，后面的圣洁水池可以接受你们洗礼的仪式了……这也是转职所必须的。"大主教指了指身后一潭蓝色的池水，等待着勇者们的进入。

亚路斯轻轻地踏入了池水之后，但是，一股巨大的力量却开始紧紧束缚着他们，与此同时，全身的力量都以极快的速度流泻而出。

这不是洗礼的池水！亚路斯疑惑地望向大主教，但是大主教的脸上，分明露出了狰狞的表情。






当亚路斯醒来的时候已经失去了所有的力量，他被丢在了一个与世隔绝的小镇，这里居住着的居民都是和他一样曾被大主教欺骗的人，他们不能使用魔法，失去了赖以生存的力量，如同垃圾一样被丢弃在世界的坟场中自生自灭。在镇子里的压抑生活让他们渐渐失去了希望与未来，变成了只会哀叹自己不幸并自暴自弃的废人，只能日复一日以酒精麻醉自己，默默地忍受着镇外常常下来的魔物的欺压。

与一直给人以幻想的"《勇者斗恶龙》系列"有着微妙的差别，《勇者斗恶龙VII》的世界充满了现实感，人性的阴暗、现实的残酷、个人的渺小，它都没有任何掩饰地刻画了出来。鲜廉寡耻、灭绝人性的魔王；不乏市侩感的村民；优秀但是却无法得到应有的回报的英雄；被时光的流逝所颠倒黑白的历史……这是一部关于平凡的普通人的故事，勇者是普通通夫的孩子，挽救了世界的也是无数的普通人，正因为主角是千万个普通人，所以那无法忽视的世界阴暗面才会这么不加修饰地暴露出来。而这座绝望的城市，就是游戏中阴暗一面最为集中的地方。

但是，在这座城镇中，也有仍然没有丧失希望的人，虽然数量并不多，但是他们双眼中闪烁的希望与光芒，却是对因这座城镇而绝望的玩家的最大安慰。

就算失去了一切，就算跌入了谷底，也不能放弃希望，因为如果放弃的话，就是真正意义上的死了。

可能，这就是绝望之城想要告诉我们的话。

被人操纵的精神奴隶

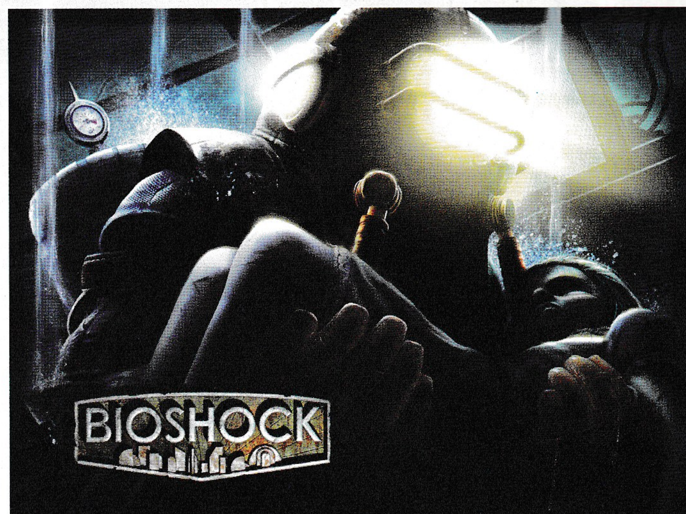
游戏名称 《生化奇兵》
机种 X360 游戏类型 主视角射击

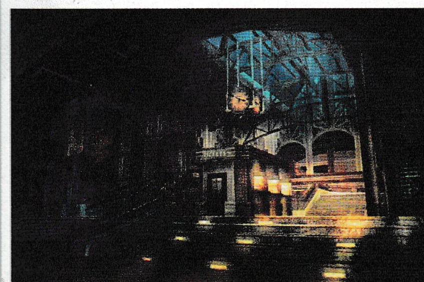
在《生化奇兵》营造的海底乌托邦——销魂城(Rapture)的世界中，我们将一次次面对人性的选择，一次次经受心灵的拷问。

为了构建自我强大的生存能力，我们不得不向自己体内注射基因强化物质亚当。虽然亚当使我们获得各种超能力，强大的力量甚至可以击倒游走在销魂城的机械卫兵Big Daddy，但这时的我们无论从外表还是内心都已经成为了一具行尸走肉。

在幕后黑手方谭(Fontaine)的教唆下，主角杰克来到了销魂城的控制中心，遇到了销魂城的缔造者安德鲁·莱恩(Anerew Ryan)。理想主义者莱恩已经启动了控制中心的自爆装置，他打算与这座城市同归于尽。

莱恩看起来异常平静，因为面对销魂城的败落，他早已经明白人性的自私自利是自身无法扭转的本性，当初，他本计划建立起一个彻底摆脱人性弱点的乐土，现在想来却是如此的幼稚……





杰克走到了衣冠楚楚的莱恩面前，看着这位智商超群的人，这位富可敌国的商人，这位销魂城文明的缔造者，现在应该怎么办？

"刺客最终还是获胜了，现在他来杀我了。最后，是什么把一个人从奴隶中分离出来的？金钱还是力量……杀手是人还是奴隶？人来选择，奴隶服从，进来吧……"莱恩平静地对面前的杰克说着意义晦涩的话。当玩家还没有来得及思考时，身边步话机传来了方谭的教唆声，杰克拿起了一根高尔夫球棍，一下，两下、三下……一次次将坚硬的球棍狠狠地撞击在莱恩的脸上。游戏用动画交代了这段剧情，这种赤裸裸的对暴力场面的刻画在黑帮电影中很多，但在游戏中确实极其罕见。看着逐渐弯曲的球棍和莱恩变形的脸庞，玩家仿佛在经历一场慢性死亡。或许你看到这种场面时，当时只会觉得血腥，残酷，而事后当你离开控制中心再回想起这一切时，你会觉得自己干了一件自己都无法控制的傻事。

你完全是不由自主，完全在别人的精神控制下干了一件违背自己意愿的杀人事件。《生化奇兵》让每一个玩家感受到了作为精神奴隶的痛苦。

铁血战士的真情流露

游戏名称 《光环3》
机种 X360 游戏类型 主视角射击

"真相先知的谎言被揭穿了，一切看起来似乎都不一样了。"

"一切都结束了，人类，还有精英。"

"我想回去看看，看看我们的世界，是否无恙……"

"放心吧，兄弟，我们做到了！"

"听你的指示，神风烈士。"

"来吧！让我们回家！"

这是发生在战争已经结束时，神风烈士和精英舰长之间的一段对话。虽然只是只言片语，但是却非常能够打动人，朴实而又真切。



精英一族是骁勇善战的一个种族，在他们还是星盟的一部分时，曾经给地球带来灾难，而当他们和人类站在一起的时候，却又毫无保留地将自己战斗的天分发挥在了星盟的头上。并不是说他们有多么高尚，他们只是因为自己受到了而欺骗而感到愤怒，所以显示出的战力让人生畏。就是这样一个种族，冷血、固执、甚至有些残忍，但是当一切都结束的时候，他们也会流露出已经埋藏了多时的感情，对故乡的思念……

当精英舰长对神风烈士说出自己想要回家的那句话时，相信很多只身在外的人都被触动了。一个身经百战的战士，白色的盔甲显示出他不一般的地位，而被削去的半张嘴似乎在诉说着他曾经出生入死的经历。不管是什么人，在提到回到久别的故乡时，那时候的感情往往是最真切的。就像精英舰长当时的眼神，依然犀利，但是却没有了平时的杀气，多了几分柔和，似乎还写着担心……当一切都结束的时候，他可以丢下一切负担，甚至丢下自己的荣耀，为的只是返回家乡。

而这时候的神风烈士，依然像一个英雄那样，他再一次给周围的人带去信心，用他那坚定的口吻和自信的动作让人不由得产生一种信任的感觉。可以说有他这样的角色充当"带头大哥"的角色，那是一种幸运。和士官长一样，他能给身后的人带去希望，并且在危难时，有站出来扭转局势的勇气，是一个让人感到心安的家伙。

在这样两个角色间的对话，寥寥数语，却让人感到了简单的感动。有时候根本不需要煽情的语言，凄美的画面，却照样可以给人的心里带来冲击。一个简单的动作，一个细腻的眼神，同样让画面充满着冲击力，加上"家"这个永远的话题，只身在外的游子们，是不是有一种从心底发出的共鸣？当离开自己的故乡多年，依然在外打拼的自己突然想到：不知道家里是否还好，会变得怎样了……不就是这样一段画面想要表达的意思么？该回去看看了吧，特别是那些已经因为工作数年没有踏上故乡土地的朋友们，"来吧！让我们回家！"





转折点前的宁静

游戏名称 《最终幻想战略版》
机种 PS/PSP 游戏类型 策略角色扮演



平民是什么，贵族是什么……拉姆萨从未真正去主动考虑过这样的问题，身为名望极高的贝奥鲁普家最小的孩子，这些事情对拉姆萨来说并不是那么重要。他并非傲气凌人以贵族身分自居的迂腐之人，也未曾认为平民与贵族当真是两种截然不同的生物，从小到大，他都和出生于普通农夫家庭的迪利塔一起长大，在同样的士官学校念书，父亲也从不在意这些繁文缛节，而是视稳重上进的迪利塔为己出。但是在真正参与到战争中后不久，拉姆萨终于发现，原来自己一直不在意的东西，事实上却以巨大的影响力改变了自己的一生。

还有迪利塔的一生。

在一支民间力量发起的反抗贵族运动中，迪利塔惟一的妹妹蒂塔被误认为是贝奥鲁普家的女儿而挟持，贵族一方自心底里看不起出生自平民却和拉姆萨走得很近的迪利塔，而那些民间组织的起义军，却又将迪利塔认作贝奥鲁普家的人而憎恨。短短的时间内，受到了地位、身分、与亲人分别等种种刺激的迪利塔身心疲惫地来到了郊外的一片草地上。

"多么美丽的夕阳……蒂塔也在另外一个地方看着它吧……"眯起眼睛注视着远处即将落下的夕阳，迪利塔轻声说道。"……很长一段时间里，我都把自己摆错了位置……"

"迪利塔，不要在意那些贵族的话。"

"有些事不是你能够改变的……拉姆萨，不要试着安慰我。我试图用自己的力量去救蒂塔，但是我什么也做不了，我一点用都没有……"

迪利塔抬着脸，夕阳的余晖射在他的额头上，让拉姆萨看不清他的表情，作为平民，他没有任何可能独自一人从敌人的老巢中救出妹妹，惟有将希望完全放在拉姆萨身上。迪利塔的感受是身为贵族的拉姆萨所无法体会到的，他不知道该怎样安慰迪利塔，惟有沉默地闭上了嘴。





迪利塔随手摘起一片草叶，放在嘴边轻轻吹起了草笛，悠扬的曲声随即响起，但是却隐藏着难以忽略的孤独与寂寥……

"还记得父亲教我们吹草笛吗？"迪利塔突然问道。

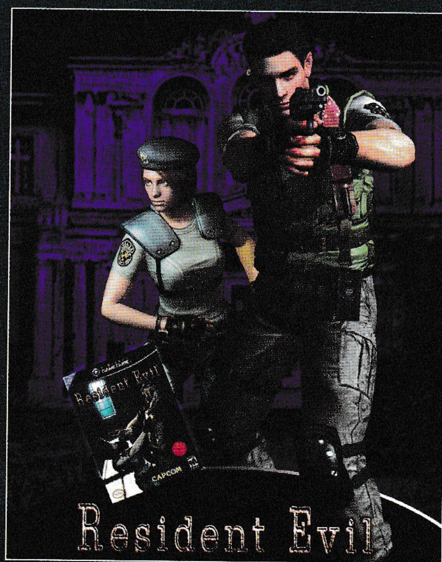
拉姆萨蹲了下去，拽起一片草叶，与迪利塔一起吹起了童年熟悉的调子，悠扬的调子伴随着夕阳落下，直到夜色流泻。

这一刻，是游戏中最让人伤感也最让人怀念的一幕。在此之后，蒂塔在北天骑士团与反抗组织的对峙中被毫不怜惜平民生命的贵族所杀，受到了这一打击的迪利塔再也无法如之前一样坦然面对拉姆萨，而完全走到了截然相反的对立之路上，以自己的方式寻求成为世人所认可的英雄的可能，最终成为了众人所颂扬的"英雄王"。

两个曾经一同长大的朋友再也没有找回少年时代的友情，但是被落日余晖所温暖的那个黄昏，却足以在心中永远珍藏。

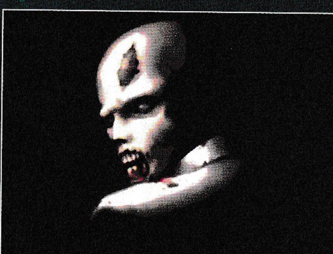
僵尸回眸

游戏名称 《生化危机》
机种 PS/SS/NGC/NDS
游戏类型 动作冒险



闪电与轰然作响的雷声不停自窗外传来，在关上了洋馆的大门之后，刚才那股嘈杂的声音才减弱下去，取而代之的是洋馆里豪华座钟以连贯的节奏发出的嚓嚓声，就如巨大的重锤一样，一下一下地敲击着幸存者的心灵。在不久之前，身为特殊警察部队S.T.A.R.S的几名队员刚刚经历了一场可怕的遭遇，可怕的怪物在森林中袭击了他们，队友约瑟夫也在森林中牺牲了，队员们不得不逃进这座洋馆以躲避屋外的杀意。





那时候，仓促逃进洋馆躲避敌人的吉尔和克里斯还不知道，在这间巨大而阴森的洋馆里，等待着自己的将是怎样的一场腥风血雨。

吉尔被走廊的拐角处传来的一个奇怪声音吸引了注意，她举起手枪，深吸了一口气，一步步地踏向了声音传来的地方。

不知道为什么，越是靠近那走廊的拐角处，吉尔越是觉得自己的心脏剧烈地跳动起来，或许是敏锐的第六感在向吉尔发起警告，那声音中带着一股强烈的不祥感。

走过拐角处，一个男人背对着吉尔蹲在地上，光线太过阴暗以至于无法看得非常清楚，但是很确定的是，他正在咀嚼着什么。

"请问……"

吉尔尝试着靠近对方，没等她说完，一个血肉模糊的人头突然滚落在地，与此同时，背对着吉尔的男子也感觉到了什么似的，缓缓将头转了过来。

那是一张惨白的僵尸的脸。

在古往今来的诸多令人记忆深刻的场面中，可能没有一个能比在洋馆的角落里贪婪地啃噬着尸体的那名僵尸回眸更加震撼人心了。不管是在PS那现在看来粗糙的画面之下，还是在NGC经过重新制作的精细画面下，这一幕的震撼力都是一样巨大，正是通过这一幕，玩家才在最短的时间内就被游戏接下来的发展所深深吸引。

至少，在很多年后再度回忆起《生化危机》，我们可能已经忘记了某个关键道具的拿法，但是却绝不会遗忘那张惨白而嗜血的脸。

水中之吻

游戏名称 《最终幻想X》
机种 PS2 游戏类型 角色扮演

“生存只是一个短暂的梦，只有死亡才是永恒的，人惧怕死亡，只有身处死亡，延缓死亡，拥有死亡力量的人才能掌管斯彼拉，抵抗它是完全徒劳的。”





贝贝鲁宫里艾本教的最高法庭上，身为艾本教最高领袖的麦加突然对着尤娜说出了自己已经是一个死者的事实。“不管牺牲了多少召唤士，也不可能完全打败辛，更无法阻止它的重生。但那些并不是徒劳，他们的勇气会给人们带来希望，这对死去的和生存着的召唤士来说，都不是徒劳。不是徒劳，却没有终结，这就是艾本的本质，永恒、无尽的循环、召唤士，三者构成了艾本，而那些对事实不满的人……就是叛徒。”

在这一刹那间，一直以来在尤娜脑中坚信不疑的信仰，犹如泡影一般溃散开来，十几年来，她一直在为之努力的一切，其实居然没有任何意义。

带着破灭的理想与信仰，尤娜静静踏入了幻光河之中，在这条犹如被星光照亮的璀璨河水中，她可以看不到任何人的打扰，尝试理清自己的痛苦与无力。



但是，在不知因为星光还是泪水而朦胧的双眼中，尤娜看到了泰达的身影。

一双坚定而温柔的手放在了她的肩膀上，将她拥入怀中，在她的双唇印下重重一吻。

即便是不为泰达和尤娜那缺乏铺垫的感情所感染的人，也不会忘记幻光河上的水中一吻，这一吻，驱走了尤娜的不安与孤独，带来了《最终幻想X》最甜蜜浪漫的瞬间。但是，这一吻不是尤娜沉重使命的终结，也不是两人走入幸福的开始，它更像昙花一现的避风港，只有在这里，他们才能忘记所有一切，忘记痛苦与不幸，也忘记很久之后的分别。

打败朱点童子

游戏名称 《跨过我的尸体》
机种 PS2 游戏类型 角色扮演

在经历了数百年的战斗之后，为世间带来无数痛苦与灾难的朱点童子终于被斩于剑下，被封印的众神重新回到了天界，由朱点童子所统治至今的世界也将迎来自由。

而那一直贯穿了家族数百年的短命的诅咒，终于在这一刻得以解开。

凝望着朱点童子的尸体，家族的这一代传人不禁流下了难以抑制的泪水，只有他们才知道，为了打败朱点童子解开诅咒，这数百年来付出了多大的代价；也只有他们才知道，在这一次的成功背后，凝聚着多少先人的心血；只拥有两年寿命的他们走到今天这一步，又花费了多大的努力。

朱点童子是被人类称为“双子女神”的高级神灵与人类相恋后生下的孩子，由于人和神的混血会拥有极大的力量，神明担心他们会威胁到自己的地位而非常抵制朱点童子，在这样的环境下长大的朱点童子，对神明与人类的憎恨也越来越强烈。他慢慢在神界控制住了一些高位神明，并将一些较为低位的神明封印在魔物的体内，使众神的力量受到了巨大的削减，并在此时召集了大量的魔物，将众神的军团一举击破。

朱点童子的力量已经不是众神所能控制的，但是，神明们还有最后一个办法。

朱点童子是由人与神结合而生出来的，只要众神能培养出人与神结合而生的孩子，就能以其之力达到击败朱点童子的目的。为了完成这个使命，众神选中了一名叫做源太的武士与女神结合，但是，在他们的孩子还没有长大的时候，源太就被朱点童子所杀，女神下落不明，孩子和整个家族也被诅咒，所有的家族的传人最多只能拥有两年的寿命，惟一可以解开诅咒的办法，就只有与众神不断结合，让能力更强的下一代诞生，直到拥有足够的力量亲手杀死朱点童子。



——这就是这个家族在未来的数百年内所必须背负的艰难使命。

《跨过我的尸体》是一个让人感到情绪非常低落的游戏，亲眼见证一个又一个家族的后人从可爱的孩子迅速变成可以参加战斗的少年，生下自己的孩子，迅速衰弱而离开人世这段千篇一律的过程并不是那么好受。在他们短暂的一生中，甚至没有办法享受玩耍和恋爱的乐趣，惟一充溢着生活的只有战斗与死亡，这样拼命真的值得吗？在漫长的备战阶段中，疑问不自禁地困扰着我们。

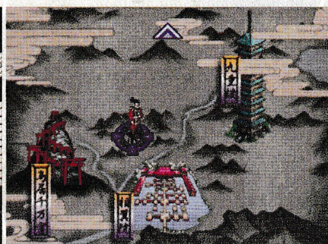
直到那一天，体内流淌着最强血液的后人们冲破了无数魔物的阻挠，站在了朱点童子的面前，亲手将其毙于刀下，解开了那个恶毒至极的诅咒，长久以来积压在心中的愤怒与压抑，才终于全部吐了出来。

一切原来都是为了现在的这一刻。

为这场战斗献出生命的先人们，或许根本就没有想过值得与不值得，而是单纯地相信，通过自己的努力，可以在不久之后的将来让后代恢复平静的生活。

为了这个单纯的目标，他们一直努力着。





尾声

每个人心中，都有默默珍藏起来的只属于自己的瞬间，也许它没有那么知名，也许甚至不会撩动另一个人的心扉，但是，只要曾让我们感受到那难以忘怀的一刻就已经足够。

五十个难以忘怀的瞬间，就是五十个截然不同的人生。

在本文中出现的这些难忘的瞬间可能和您心目中的那个大相径庭，但这又何妨？在这个阳光渐渐明朗的午后时分，为什么不干脆坐下来，且听风声低吟过去的那些故事？

游戏评台

胜负师：毫不夸张地说，游戏评台是个"有爱"的栏目，尽管内容出自同一批编辑之手，但其中却少了一些UCG式评论的严肃与矜持。"有爱"的编辑去点评"有爱"的游戏，自然会擦出一些火花，平日里很少用到的语句，或是一些试验性质的写法都会出现在这个栏目中。自上次纱迦与玛娜在点评的内容与形式上给予我惊喜与意外之后，这期又轮到外形粗犷的地狱伞兵同学"爱力爆发"，一篇《GTA4》的点评写得那真是铁汉柔情，细腻凄婉，呵呵！总算，这块试验田也慢慢迎来了收获的季节。

我们可以选择游戏，但我们无法改变规则。

横行霸道IV

Grand Theft Auto Ⅳ

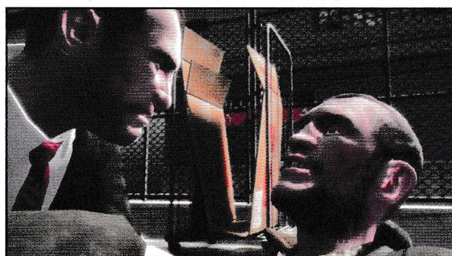
机种：X360、PS3 **厂商：**Rockstar Games **类型：**动作 **发售日：**2008年4月29日

对于《横行霸道》这个系列（以下简称《GTA》），很多人对于这个游戏最简单最直观的印象就是："这是个自由的游戏，我可以为所欲为。"的确，"为所欲为"是本作最大的特色之一，而这种在游戏中可以毫无拘束的行为也是玩家在现实生活中无论如何也不可能做到的，这也很好地证明了"游戏是生活的补充"这样一个命题，把需要发泄的放到游戏中，让自己的生活更安全。（笑）

自由问题

《GTA》代表着自由，这没错。但是要注意的是，任何时候——哪怕是游戏里——的自由，都是相对而不是绝对的。

在游戏里，你可以自由做的事情有很多，多到我甚至都不知道从哪件事开始说起。但是你别忘了，就算这是一个游戏世界，它也有自己的游戏规则。在这个规则范围之内，你的确可以想干嘛就干嘛，想接任务就接任务，不想接任务就去看艳舞。但如果你一旦触犯这个规则，比如你在大街上打砸抢，自由城里的警察



也不是吃素的。一星通缉只是一个警告，你要敢拒捕就是二星的紧追不舍，敢和警察反抗就是三星的亡命天涯，敢与警察交火就是四星的走投无路，还要负隅顽抗就是五星的特警招待，想要尝尝六星的滋味？OK，see you in hell.

第一次玩这个系列的泰坦一开始常问我，为什么我一上直升飞机就六星通缉？我说那不是不让你开直升飞机，而是你去到了不该去的地方。偌大的自由城，三座相对独立的岛屿，并不是一开始就能让你自由往来的，随着剧情的推移，慢慢才会让你活动范围逐步扩大。最开始限制你的并不是无形的墙壁，你要想强行冲卡将等待六星通缉的围捕，想要相安无事地进入你的新领地，那你就得老老实实按照游戏为你安排的剧情，一点一点通关。



所以说，即使是这个标榜着"自由"的游戏，它也是有着自身的运行规律，想要体会游戏的快乐，你只能先按照规则来。

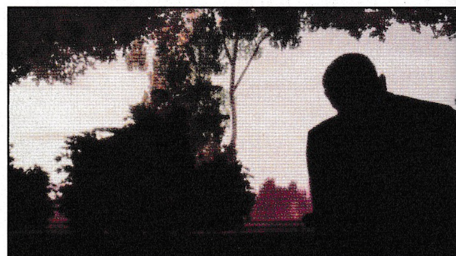
道德问题

这个系列在道德上被一些正义人士批驳得体无完肤已经不是什么新闻了，那些视游戏如洪水猛兽的律师和官员们只会用有色眼镜去看待这款游戏。

不可否认游戏在道德上的确突破了很多游戏的底线，正因为本作所标榜的"自由"，即使在你干着一些不法的勾当，你仍然有机会逃脱游戏规则的惩罚。但是不是意味着，所有的玩家都会这样肆无忌惮的为所欲为呢？答案自然是否定的，你就算技术再好，主角的生命值也是有限的，和警察对着干无非两种下场：第一，被当场击毙，送去医院交付财产百分之十的医疗费；第二，当场被捕，被送去警局没收所有武器和部分现金。以上任何一种惩罚方式你都不会愿意一而再再而三地承受，游戏没有设置Game Over，其意图就是让你尝够这种周而复始的滋味。

一直以来给人感觉比较粗犷的Gouki在拿到这款游戏后居然变得如好好先生一样，老老实实在游戏里做自己的Niko，为了游戏的目标，在自己的黑帮道路上每天昂首前进。而ACE飞行员与之相比则完全是另一个极端，每天不是在帝国大厦楼顶打飞机，和警察与黑鹰过不去，就是开个车在街上飞驰电掣地把整个自由城搅和得鸡犬不宁。同样的游戏，却因为游戏者的不同而展现出截然不同的风貌，这也正是游戏的魅力之处。

而实际上你只要仔细研读剧情，就能了解Rockstar Games的煞费苦心之处。为了避免剧透，我这里就不细说了，玩家可以参考UCG总203期的游戏攻略中的故事梗概。我只想告诉你，Rockstar Games最终要传达给玩家的信息只有一个：出来混，迟早要还的！



联网问题

本作曾在发售前给玩家承诺了一个非常好玩的多人模式，你不可否认的是Rockstar Games的确已经做到了他曾经承诺过的东西，网络世界上的《GTA》甚至可以说是一个比单机部分的本作还要精彩的内容。

如果说在单机任务中，玩家时常要孤身一人出生入死的话，在线部分就可以简单地概括为队友合作并肩作战的任务模式。你所能想像得到的合作方式，在本作中都能找到。甚至制作小组还颇为大方地将自由城所有区域都开放给玩家，这几乎令所有在狭小区域内奋战惯了的玩家们欢呼雀跃。

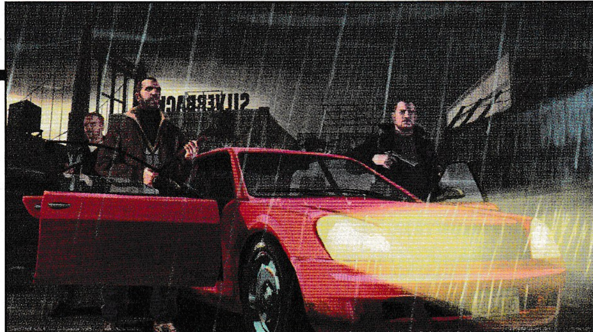
然后实际上，等你进入到游戏中后，你就会发现在偌大的城市中，你是多么得渺小。原本在单机模式中并没有很强烈的这种感觉，但到了网络模式中，你知道无论是你的对手还是你的同伴，在这个世界上包括你在内最多只有16人的话，你就会有"这人太少了，要是160人该有多好"的感觉。

当然，限于目前的网络条件，我们并不会责怪Rockstar Games在设置多人游戏的时候过于保守，反而这让我们对未来充满了希望，下一代或者下下一代的《GTA》会进化到什么样的一个高度，我们现在是无法想像的。我们一直期盼的，都是一个更加自由、更加广阔、更加充满魅力的《GTA》！

★★★★★[点评人：多边形]

错乱时刻： 那几日，为赶制攻略，整日浸淫于这个暴力的世界里。结果有一天上街，忽然发觉自己看各类汽车的眼神有点不对。拦下一辆出租车，第一反应是走到出租车左侧去拉司机的门，把司机吓一跳："你要干嘛？"忙声道歉，狼狈逃窜……

这里是自由城，是我的城市，也是你的



说真的，我不太知道该如何形容这个城市。从我踏上这片土地的第一刻起，我就感受到了它独有的气息，但是我敢肯定的是，这不是自由的味道。在那间破烂的小房间里，我明白自己的美国梦还是要靠自己来打开，靠自己来实现，至少，我现在已经在这里了。Roman说过，这个城市里，只要你有钱，想干什么都可以，所以我要赚很多很多钱，我要得到这所谓的"自由"！

我还清楚地记得当我第一次强行拉开车门时，那个大男孩惊恐地看着我的眼神，是吃惊？还是无助？我不确定，因为当时我只想着我需要一辆车，在我给了他两拳把他拽下车的时候，他还在大喊着："你不能这样！这是我爸才送给我的生日礼物！这是我的第一辆车！"我没有理他，关上车门，呼啸而去。如果说第一次我没有说任何话那是因为我想掩盖自己的紧张，那么之后我在做这些事的时候一声不吭，也许是因为已经冷漠了……

我跟着一个又一个老大，做着一件比一件出格的事情，但是我没有犹豫，我没有忘记我来到这里的目的，更没有忘记，我要成为有钱人。然而正是因为这样，我才会一次又一次地用枪口对着他们，一切只是为了钱。然而这却突然让我一无所有。Dimitri那个混蛋耍了我，我什么钱都没有看到，看到的只有狗屁！在我从Faustin的俱乐部出来的时候，我还梦想着自己靠在豪华的座椅里数钱，而这一切都是用Faustin的命换来的。然而除了Dimitri那张让人呕吐的脸，呼啸而过的子弹以及已经将我包围的警察以外，我看到的只有愤怒，我要复仇！

从头开始，我再次从最底层的小混混开始，恐吓、杀人、偷运毒品……真的是无恶不作。然而当我将Playboy X了结的时候，我发现了更重要的东西。如果我放过他，并且杀死他的眼中钉Dwayne，我能得到一笔可观的资金，但是当时我并没有，我背叛了一个曾经信任我的人，我不能继续背叛，在复仇的同时，我也要为自己赎罪。曾经错了太多，也许我的罪会在某一天让我付出罪惨痛的代价，我害怕这一天的到来……

当那个欺骗过我的女人打来电话的时候，我本想一挂了之，然而不知道为什么，我却去见了她。如果说这辈子让我最伤心的就是她的欺骗，那么让我最欣慰的就是她给了我一个赎罪的机会。现在的我为U.L.Paper卖命。虽然都是上不了台面的脏事，但是我只当这在弥补我的过去。我对不起的人有很多，但是有些事情我却无法向他们说出口，因为他们都是我不想失去的兄弟，真正能够一起出生入死的好兄弟。现在我终于有机会来填补这些过失……而U.L.Paper也没有食言，帮我达成了我来这里最大的目的——他们找到了Ivan，这个为了1000美元出卖了我和一帮兄弟的人。我没有犹豫，在机场将一整梭子弹全部射进了他的胸膛。当他用最后一口气说出"Thank you"的时候，我已经不知道那是种什么滋味了，对他来说，这是一种解脱；对于我来说，这是一种救赎；对于地下的兄弟来说，这是一个交代……

当Dimitri的脑袋在我面前被我的子弹穿透的时候，一切都结束了，我终于手刃了这个让我差点踏上一条禽兽不如的道路的混蛋。我换了一套体面的衣服，因为Roman的婚礼就在下午，我要在他最开心的时候也让他知道这个曾经害得我们差点无家可归的恶棍已经归西了。我接上了Kate，我最爱的女人，她给我的帮助，我已经不知道该怎样报答，能做的就是今后好好爱她，带她过她想要的平静的生活。然而子弹再次让我的梦破碎了，Jimmy那个老疯子到最后都没有放过我……我为我之前所作的一切付出了我最惨重的代价——我失去了Kate……



欢乐岛，欢乐女神像前，Jimmy已经奄奄一息地跪在我的面前，他现在连扣动扳机的力气都没有了。警笛声已经响起，我几乎听见警察已经跳下车在向这里奔跑。然而我还是没有动，Jimmy让我的双手沾满鲜血，而到最后又夺走我最重要的人，我觉得一颗子弹让他痛快地死去简直就是给他的享受。我转身离开，然而身后响起了上膛的声音，我没有迟疑，在我转身的同时，一颗充满着愤怒地通红的子弹穿过了Jimmy的大脑，在他的头上溅出了一片血雾……

这下，一切都结束了，我放下手柄，突然发现我还是坐在我的房间里，我只是在一场游戏里。不，这对我来说就好比一场梦，有的时候我分不清梦中的事情与现实中的事情。就像我在这款游戏中完全沉醉进去了一样，我会随着主角的心理波动而起伏，我会因为在游戏中做的任何事情而有一种切身的感受，或者说，在拿起手柄开始这个游戏的同时，我就成了自由城里的一个人，我在讲述我自己的故事。

一切的赞美都是多余的，它已经不需要更多的赞美，它的魔力无人能敌，而我的故事讲完后，我希望也能听到你的故事。走进自由城，完成一个属于你的故事，这才是真正的《GTA》！

★★★★★[点评人：地狱伞兵]

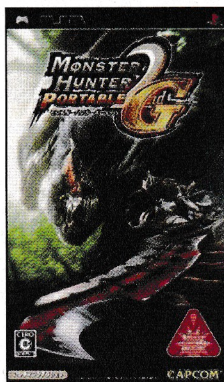
沉默时刻： 把最后的敌人打败之后，游戏便会进入最后的字幕部分。这时候我默默地看着这些名单以及背景中那些自由城中熟悉的景色，没有发出任何声音。这样一款强大的作品我觉得以这种沉默的方式将其完整地看完是一种对它的尊敬，更是对制作人员的尊敬，感谢RockStar小组为我们带来了这样一款无以复加的作品。

攻必克，守必坚，踏敌尸骨唱凯旋！

怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンターポータブル 2nd G

机种：PSP **厂商：**Capcom **类型：**动作 **发售日：**2008年3月27日



2008年3月27日，我又结结实实地被震撼了一次，套用一句比较俗套的说辞就是：早就知道《MHP2G》会非常好，但却没想到居然会这么好！关于游戏本身的游戏性话题，相信火云同学已经作出了详细的评论，那么我在这里就换个角度，从游戏制作理念上所具备的成功要素谈开去。

成功要素1 硬件选择

PSP上的"携带版"作为系列销量的转折点，其成功因素几乎是显而易见的：1.方便联机（PS2版的网络硬件限制大大制约了游戏人数）；2.画面精美；3.操作方便；4.可从网络下载新任务。可以毫不夸张地说，之前的系列各作只是为了"携带版"而推出的试金石，PSP平台上的《怪物猎人》才是该系列最完美的形态。

成功要素2 体贴改进

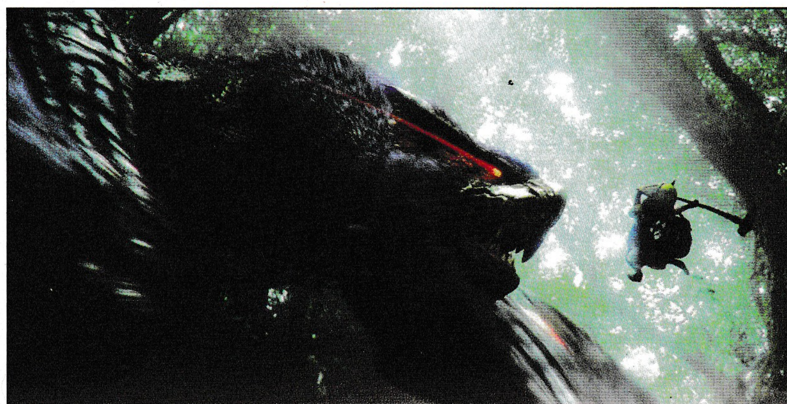
为了迎合更多玩家，之前《MHP》与《MHP2》在难度上调低了很多，许多怪物以往那高到变态的防御力与HP均被弱化，这个降低门槛的举措吸引了大批新玩家加盟，《MHP2G》里推出的"猎人猫"系统更是让单机模式下的玩家感受到了史无前例的惬意。此外，系统的趋向简洁与人性化改动也是《MHP2G》"厚道"到让老玩家几乎流泪的原因——储物箱精简扩容、农场里道具可随时呼出、战斗后素材可直接运回箱中、部分冗长动画可按键跳过……这里就不多举例了。

成功要素3 怪物设定

游戏中的众多怪物原型均来自于现实或神话中的一些动物，这点众多玩家们也许还没有察觉到：轰龙的原型是霸王龙，霞龙的原型是变色龙（连"隐身"这个技能都如出一辙），麒麟的原型是独角兽，雄火龙则是古代欧洲神话里的经典"龙"形象。这对于一向喜欢此类口味的男性玩家而言，无疑是最大的游戏动力。

成功要素4 服装多样

对于此作在女性玩家中同样引发的疯狂效应，就只能归功于其服装造型的多样化了。至《MHP2G》为止，大部分怪物至少每个都拥有4种不同的服装类型，再加上弓手与剑士造型迥异的风格，就是每怪8种，这个数字乘以怪兽总数……乖乖！对了，这还不包含一些稀奇古怪的矿石装与公会装。总之，很多女性玩家刚开始时基本是把这款游戏当成换装游戏来玩的（譬如我最近新认识一位MM，她便誓要以收集齐全部服装为己任，其难度简直不亚于嫦娥登月），不知不觉痴迷其中后才发现自己上的是条贼船……



成功要素5 战斗设定

《怪物猎人》看似网游，然而骨子里却与练级刷宝的网游有着天壤之别，其本质还是一款制作严谨的动作游戏。游戏里的猎人等级只是一种身分证明而已，"就素那浮云"，如果你不会玩这游戏，就算穿着别人最强的装备去打村长级的雄火龙，也会被灰头土脸地打回来。在整个游戏的过程中，变强的不是游戏中的角色，而是你自己。这，大概是整款游戏最大的魅力所在。

成功要素6 市场推广

《MHP2G》上市前，Capcom对其的包装推广可谓不遗余力，且不论铺天盖地的广告轰炸，就连周边商品都衍生出了无数先行兵。限定版PSP、集换卡片、专用握柄、主题收纳包……甚至连遍布全日本的7-11都在同一时期推出了富含蜂王浆、维生素B2、B6等成分的"怪物猎人清凉饮料"，口味非常不错，造成了一定的社会效应。此番几拳重击，游戏又怎能不红？



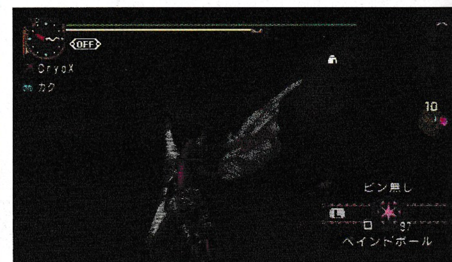
以上，限于篇幅先谈到这里，最后用八个字来概括每位FANS的心声，那就是——生命不息，狩猎不止！

★★★★★［点评人：D·S］

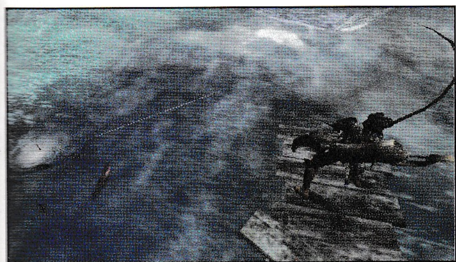
悲愤时刻：某晚在训练所用大锤单挑G级迅龙，打了40余分钟，好不容易把迅龙打到瘸腿（濒死），结果欲将其终结的大地一击被对方漂亮地后跃闪过，然后用一套华丽的四连击将我逼到角落活活屈死……说实在的，玩了这么多年游戏，这还真是第一次有想摔小P的冲动。

系统决定耐玩度，诚意决定销量

尽管有些玩家抱怨游戏在武器方面没有做出实质性的突破，但是单作为一款资料片来讲，《怪物猎人 携带版 2nd G》已经是接近于完美了。从PSP上的这几作来看，Capcom制作这个游戏的基本方针就是现在家用机版中大胆地做出系统上的革新，而后将受到好评的系统更加完善，再将玩家诟病的方面做出割舍，再将游戏搬上掌机平台。为了适应掌机的特性，Capcom一直在难度上做着细微的调整，不至于将新手拒之门外，也不会让老玩家感到无聊。所以相比之下，掌机版本的更加平易近人，更容易被玩家接受，这也是掌机版本一直比家用机版销量要好的原因之一。当然，其中最主要的原因就是掌机在联机上的便利性是家用机不能比拟的。与身边的朋友协力狩猎体验到的乐趣是单机游戏中无法享受到的。但并不是什么时候都能够找到志同道合的玩家与你联机作战的，单机部分依然是游戏的重中之重，游戏中最难的任务依然是村长带给我们的。猎人猫的出现应该称得上是这个资料片中最重要的突破，



有了猎人猫相陪，即使单人作战也不会感到孤单。Capcom在猎人猫的AI设置上也有上佳的表现，战斗中猎人猫很少出现帮倒忙的情况。配合自己使用的武器选择正确性格和技能的猎



人猫出战，往往能够起到事半功倍的作用。培养出强力的猎人猫也成了各位猎人在武器和装备之外，又一个新的追逐目标。比较遗憾的是猫的装备虽然可以更换，但是对攻防方面却没有影响，不过从系列的传统来看，这个系统将有很大的可能在《怪物猎人 3》中得到进化。

武器和防具是游戏中的重中之重，本作虽然没有增加新类型的武器，但是增加的武器和防具在数量上还是能够让玩家感到满意的，许多新武器和防具的外观也是经过全新设计的。说到这里就要对新防具的外观表达一些不满了，因为这些防具外形的“美型度”实在是不敢让人恭维，黑龙系防具更是让人大失所望。新增加的 G 级武器除了在攻击力上有了明显的提高外，虽然终于出现了双属性的双刀，但是其作用却不太明显，限制了玩家的使用。从太刀第一次在《怪物猎人 G》中的表现不佳，到现在一举成为了人气最高的武器之一，我们也有理由期待双属性武器在下一作中大放光彩。前作中有些破坏平衡性的霸龙装备被明显削弱，而其他防具的技能平衡性也进行了比较大的调整。但是，我们并没有从本作中看出武器与防具上有实质性的突破，Capcom 要想将系列发展下去，寻找突破瓶颈的系统是关键所在。



游戏在原来的系统上做出的改进之处还有很多，除了增加村长上位任务和集会所 G 级任务之外，连续大狩猎任务的出现让不少老玩家拍手称赞。可以将买到的商品直接送到道具箱与道具箱中进行调和等设定，道具箱的功用得到了最大程度的发挥。诸如此类的改进使得无论新老玩家都可以把本作当成一款全新的游戏，这也让本作成为了 Capcom 有史以来最成功的资料片之一，目前本作在日本的销量已经突破 200 万，甚至超过了本篇的销量。如此惊人的成绩，我们没有理由不期待“《怪物猎人 携带版 3rd》”（按照惯例应该是这个名字吧）的推出！

★★★★★[点评人：火云]

怪异时刻：游戏发售后，每天中午的午休时间变成了编辑部众猎人的指定狩猎时刻。每天午饭结束后，众猎人就井然有序地组成一队一队的人马开始战斗，由于怕影响到别的同事休息，所以就出现了一帮人在那里手舞足蹈却没有发出声音的奇怪景象。

与其说这是一次起源，倒不如说这是一次回归

寂静岭 起源 Silent Hill Origins

机种：PSP、PS2 **厂商**：Konami **类型**：动作冒险
发售日：2007 年 11 月 6 日、2008 年 3 月 4 日

我想，任何一个“《寂静岭》系列”的忠实玩家在听闻《寂静岭 起源》即将登陆 PSP 平台的时候，无疑都会有点兴奋。虽然说上代作品《寂静岭 4》并没有能成功延续前三代作品为系列铺好的康庄大道，但以“回归原点”为卖点的本作自然就能吸引更多系列传统粉丝的目光。

我们总是在思索，到底什么样的《寂静岭》才能称得上是真正的《寂静岭》？或者说我们要的是什么样的《寂静岭》？初代的成功在很多人看来是无心插柳，而二代则猛地一下子把整个系列的人文高度凌驾于游戏业的巅峰，三代则成功地将系列一直以来的经典要素发挥得淋漓尽致，虽然四代从整体上来说是一个系列的倒退或者说歧路，但游戏对表里世界的运用却为系列开拓了一个全新的方向。



而如果你要我给《寂静岭 起源》下一个类似定义的话，这的确给我出了一个难题。本作所代表的，不仅仅是一个游戏，而是一个事物极端两面性的尖锐体现。从掌机上来说，《寂静岭 起源》可以说再次重新定义了掌机游戏的新标准，几乎从各个方面来说都是当今掌机登峰造极之作；而从系列的角度看，本作不仅没有能做到之前“回归原点”的承诺，甚至可以说是系列中毫无比重的一作。

从技术角度来说，在 PSP 这样的平台上，敢说比本作更出类拔萃的游戏估计用脚趾头都能数得出来。当然，在这里谈那些什么阴影啊光源啊什么的，太俗。我只需要告诉你，本作在 PSP 的屏幕上表现出了不亚于当年《寂静岭 2》在 PS2 上的实力，相信你就能很直观地想像出捧在手里的《寂静岭》是个什么样子。尤其是本作的音乐音效部分，游戏在开篇特地提醒玩家一定要戴上耳机进行游戏，当你在沉闷的金属撞击声中奔跑在寂静岭小镇那湿滑而又迷茫的薄雾中时，耳边嘶嘶的噪音一定能把你的心情压抑到最低程度。这些最为表象的部分，为本作赢得了不少眼球，而诸多网站对本作技术上的评价也都证明了本作的价值。

从游戏本身角度来说，本作最失败的一点，则在于发卖前过于宣传了“回归原点，对整个系列的世界观进行了补完”这样一个说辞。相信很多系列粉丝在拿到游戏之前一定对哈里（一代主角）、雪莉（三代主角）还有达莉亚这个贯穿了全系列的幕后黑手充满了同情、好奇和疑问，对寂静岭小镇的来龙去脉也有不解的困惑。然则在拿到游戏之后，玩家却发现这只不过是自己的一厢情愿而已，游戏依然承袭了系列一贯的套路——无意中踏入寂静岭的主角为自己内心的罪恶与达莉亚的欲望付出了足够多的代价才逃出这个充满心锁的诡异小镇，而系统方面虽然综合了前几代作品的优秀之处，而谜题部分的轻描淡写却又让人继续沉沦于失望之中，也许只有丽莎这个背负着众多难言之隐的红衣护士，能稍微给予玩家一点点莫须有的安慰吧。游戏没有涉及系列任何实质性的深度疑问，更没有解释寂静岭小镇的真正来历，玩家带着疑问进入游戏，又带着同样的疑问完成了游戏。

且不谈很多在游戏公布初期的一些创新设想最终都无声无息地消失在正式版里，令玩家感觉不满的还有系列史上最短的流程和系列史上最少的结局（仅三个，比上作还少一个），如果说前者因为掌机容量限制还可以被大家谅解的话，后者就完全足以让大家怀疑制作小组的诚意了。而所谓换装系统撑死也就是个噱头，取自于四代的表里世界系统在某些过激的玩家眼里看



来，也不过是节省游戏地图的一种偷懒方式罢了，虽然因为这个系统而诞生的综合谜题仍然要费玩家不少脑筋。

最后，更令玩家抨击的 PS2 移植版则完全暴露了商人的本来面目，虽然说利用普及量更大的机种来挽回一些开发成本无可厚非，但是像这样完完全全“百分之百忠实移植”的冷饭还真是令人有些瞠目结舌，不仅没有添加任何新要素，甚至连画面都保持了和 PSP 的一致水准，实在是令人叹息不已。即将在次世代平台上登场的系列最新作《寂静岭 5》最近更新的一批画面也同样恶评连连，这样一个具备其他游戏所不具有的深度、广度以及高度的游戏系列，在利益至上的商业浪潮中会被洗涤成什么样子，实在是令人有些担忧。

★★★☆[点评人：多边形]

失望时刻：当游戏最后公布 PS2 移植版的时候，我还对游戏充满着一点点的希望，希望这次移植能够为游戏中灌入一些新鲜要素，例如增加结局，或者是如二代那样增加一段新剧情。然而结果是残酷的，什么也没有，什么也没有啊！

一款卖仆了的好游戏

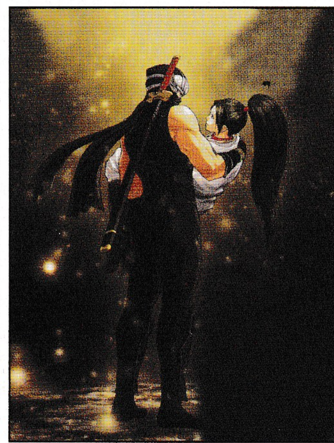
忍者龙剑传 龙剑

Ninja Gaiden Dragon Sword

机种：NDS **厂商：**Tecmo **类型：**动作 **发售日：**2008年3月20日

4000套！仆了！

如果一个游戏首日销量只有4000套，那几乎可以说这个游戏算是出师不利，直接归类到“仆街”大军中就可以完事了。实际上《忍者龙剑传 龙剑》（以下简称《龙剑》）



就是一款首日销量4000套的作品。不知道当时坂垣伴信听到了这个消息是不是背过气去了呢……作为一名游戏编辑，我早有觉悟，那就是不管游戏如何，落到你手上了就得玩之！于是，我拿起了这款首日4000套的“仆街游戏”……

一个小时后，我背过气去了……这款游戏怎么就只卖了这么点？我的确很不明白，以其本身的素质来说，4000套的确让人感到不可思议。太离谱了，先从最基本的动作游戏要素来看，可以说在掌机上做到这种水平，绝对是中上等级别的作品，加上本作是全程触控笔操作，绝对让人爽到飞起。不得不说的就是，那些经典杀招随着触控笔在屏幕上的比划，几乎原封不动地被搬上了掌机！说实话，我一直到现在都有点怀疑，当时统计的时候是不是少统计了一个“0”……

天将降大任于N机

呃，你问我下一句？那当然是“必先毁其屏幕”咯！其实吧，没那么恐怖，只要注意方法就行了。《龙剑》的操作并不算完美，虽然在打击感要素上还让人比较满意，但是触控笔操作攻击的操作判定有那么点让人不爽。主要是对于触控笔的划动方向要求比较严格，并且在某些操作方式类似的动作之间会“窜招”。从头到尾的全程触控笔操作，加上《龙剑》这种快节奏高紧张气氛的游戏，不免会让玩家在遇到多个敌人的时候再加上窜招会在屏幕上乱划一气……花屏很容易就在这种状态下诞生了。

综上所述，如果不想自己的屏幕在十几个小时后没脸见人，那么还是多加练习一下每一招，区分开每一个动作之间操作上的细微差别。其实游戏中给玩家的操作时间还是比较充足的，主要就需要玩家在面对敌人的时候心里非常清楚改用哪一种方式来对付，然后可以很从容地在敌人身上用触控笔划上几笔，一套行云流水般的连续技就在波澜不惊中诞生了。

我承认这次我也标题党了一下，就算是让我尝试一下不同地风格吧，就像《忍龙》系列”会在NDS上推出《龙剑》一样，这本身就是一个风格上的变化，游戏的内容还是一样优秀，这种新鲜的操作方式也的确还是值得尝试一下的。



★★★☆[点评人：地狱伞兵]

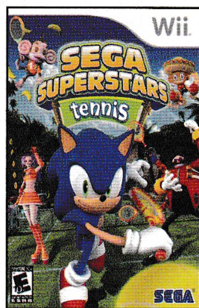
无奈时刻：在将最终BOSS红龙干翻在地，令其奄奄一息时，我准备冲上去给它致命一击。并且这个时候我高呼：“最后一刀啦！大家来看我终结最终BOSS！”于是周围聚集了不少人，结果我刚刚靠近红龙，丫竟然脖子一伸，大嘴一张，将隼龙整个吞下。速度之快，招式之狠，始料未及。而我几乎满血的隼龙也就这样一命呜呼了……周围立刻传出一阵阵嘘声。

卡通网球游戏的新时代

世嘉超级明星网球

SEGA Superstars Tennis

机种：Wii **厂商：**SEGA **类型：**体育 **发售日：**2008年3月18日



如果你接触过《Wii Sports》中的网球游戏，那么在听到《世嘉超级明星网球》这个名字后，会很自然地联想到体感操作式的挥拍接球。不过，我要对你说，在这款云集了大量世嘉知名游戏角色的作品中，你将会获得前所未有的网球游戏感受。

全面彻底的互动式网球体验

作为一款描写网球运动的游戏作品，本作同时推出了多个跨平台版本。不过，相比在登陆次世代主机的版本，本作的Wii版却凭借独树一帜的新颖玩法而脱颖而出。这就是前面已经提到的体感操作方式。运用Wii遥控器手柄的独特机能，玩家完全可以在足不出户的情况下置身于一个虚拟的网球场上。不论是挥拍发球还是大力扣杀，均可以在遥控器手柄的协助下顺利完成。如此的操作方式对于那些渴望健身的玩家来说绝对是个福音。



当然，如果你对体感操作不感兴趣，那么传统的游戏方式依然是可行的。事实上，游戏中为玩家提供了三种不同的操作方式，玩家既可以仅握持遥控器进行游戏，



也可以使用连接在一起的双节棍遥控器感受游戏，更可以将遥控器横过来，像普通游戏手柄那样控制游戏。在三种不同的控制方式中，我们可以体会到完全不同的游戏感受，这正是游戏开发者的本意。

群星荟萃的网球盛会

就像游戏标题所示的那样，这里有来自世嘉公司各款经典游戏作品中的明星角色。《索尼克大冒险》、《太空哈利》、《冲破火网》以及《梦精灵》等一大批世嘉公司的热门游戏系列中的角色悉数到场。不过，千万不要想当然地认为这些游戏以及知名角色的加盟只是为本作捧场，它们的实际表现也是相当出色。各款游戏的原作风格都在这里一一再现，各路明星的不同特点也表现得淋漓尽致。比如，以速度见长的索尼克、以技巧见长的乌拉拉、以及靠爆发力说话的蛋头博士。针对不同的角色，玩家需要展开各种各样的战术。凭借多年制作网球类游戏的丰富经验，这款卡通风格浓重的游戏依然保持了相当高的总体素质，这本身已经足够令玩家感动了。此外，游戏中丰富的玩法也是一大亮点。大量穿插的经典游戏桥段以及别出心裁的比赛模式足以让玩家反复挑战，游戏的耐玩度也因此而直线上升。

总之，如果你对世嘉公司曾经推出的一系列网球游戏十分热衷，或者对云集了大量世嘉游戏角色的本作十分感兴趣，那么就一定不要错过这款游戏。与众多游戏明星们一道体验真实的网球比赛，尽在《世嘉超级明星网球》！

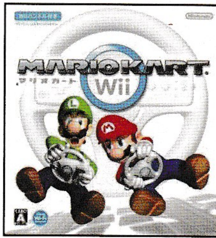
★★★☆[点评人：炎骑士]

疲劳时刻：当我连续挥动手柄战胜了一个又一个对手之后，疲劳便悄悄地爬上了我的双肩。当然，这一切都是在玩过游戏的第二天才会感觉到的。天啊，我居然双手脱力到连毛巾都拿不稳了！

让龟壳和蘑菇说话

马里奥赛车Wii Mario Kart Wii

机种： Wii **厂商：** Nintendo **类型：** 竞速 **发售日：** 2008 年 4 月 10 日



清新的游戏风格、节奏欢快的旋律、变化丰富的奇趣赛道以及眼花缭乱的赛车，将这些元素融合到一起，便造就了这款会令难以释怀的欢乐道具——《马里奥赛车 Wii》。秉承系列一贯的轻松风格和热闹的游戏气氛是本作的最大特点，丰富的细节元素和变化莫测的赛场足以让人百玩不厌。究竟这款游戏用什么样的魔力让玩家如此着魔呢？且看——



精彩之一：技巧

虽说这个卡通风格浓重的系列作品在游戏画面表现上有所欠缺，但这并不影响游戏本身的趣味性。在这款游戏中，玩家完全可以体验到其他竞速类游戏中所具有的甩尾技巧。只要你拿起手柄来上一局，就会深刻地感受到在技巧在这款游戏中的重要性。对于一名热衷于赛车游戏的玩家来说，凭借技巧来战胜对手所获得的成就感自然是相当高的。特别是在运用娴熟的技巧连续通过多重弯道是，心中的自豪感将会在不经意间升腾出来。

精彩之二：道具

仅仅拥有技巧元素，这并不能证明游戏的优秀和独特。要知道，技巧的运用是任何一款竞速类游戏都必须具备的。在这款游戏中，除了要掌握各种技巧之外，能够展现游戏魅力的元素就非道具莫属。在接近对手的时候抛出一枚龟壳将其打翻在地，或者运用无敌星超越对手，这一切在那些以标榜写实风格的赛车游戏中是永远不会看到的。道具的引入令比赛中的不确定因素大幅度增加，在游戏中经常可以见到这样的情景：玩家费尽九牛二虎之力在整场比赛中保持领先，却在冲过终点前的一刹那被道具击中，结果迅速从第一的位置上滑落下来。不过，这并不会使玩家感到懊恼，相反却会令玩家更为着魔。特别是在多人竞赛的模式中，游戏世界内外均充斥着喧闹的气氛，众乐乐的优势在这一刻体被充分体现了出来。难怪许多玩家一旦开始进行这款游戏，就再也舍不得放下手柄了。

精彩之三：网络对战

登陆到 Wii 平台的本作与以往游戏最大的不同之处就在于网络对战机能的引入。如果你已经厌倦了一个人的游戏生活，那么软件中内嵌的网络模式足以让你重新找回第一次接触本作时的新鲜感。只要将



自己的主机接入互联网，那么就可以与全世界的玩家一较高低了。不论是下载别人的竞速资料反复练习，还是与远在天涯的玩友比赛，这一切都将成为可能。游戏中的排名系统更是可以成为激发玩家反复挑战的动力之源。每一次的比赛成绩都可以自动上传至任天堂的官方网站中，然后进行全球范围内的排名，如此一来，你就可以在任何时候对自己的总体水平有最直观的了解。这些都不失为是件乐事。

★★★★★[点评人：炎骑士]

着魔时刻： 当ACE飞行员握着手柄专心投入地操纵屏幕中的马里奥时，此刻的他早已经把对低龄游戏的成见抛到九霄云外。而与玛娜、Gouki等人来一场速度与运气的较量，也成为了编辑部里最热闹的事。

简单规则造成直接乐趣

世界树迷宫 II 诸王的圣杯 世界树の迷宫 II 诸王の圣杯

机种： NDS **厂商：** Atlus **类型：** 角色扮演 **发售日：** 2008 年 2 月 21 日

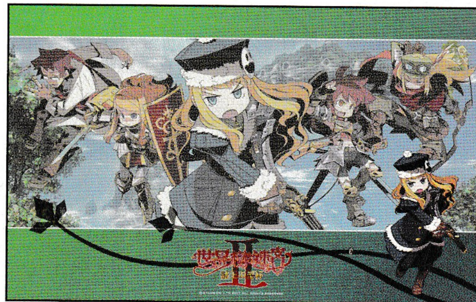


细节上的变化

对于玩过前作的玩家来说，初拿到本作可能会觉得游戏的变化几乎可以用忽略不计来形容，除了厂商最初宣传时的新职业，惟一给人最直观的改变，估计就是全新的任务和从下至上的迷宫攻略方式了。其实游戏真正的改变都在细节上，而大家也不要小看了这些细节，一个小小的变动都有可能让我们的冒险过程发生翻天覆地的变化。职业技能方面，相对于前作的属性魔法攻击，炼金术士增加了物理属性的魔法，使其能够克制的敌人更加多样化，在后期的战斗中也能保证有效的伤害输出，而"MP 自动恢复"技能被强制取消后，取而代之的则是巫师可以使用巫术来变相获得 MP，在加上巫师本身结合了战士与药师的技能特点，这样在练到高级别后，无论是辅助还是战斗都能让我方更容易赢得优势；新增的枪手职业在弓箭手的基础上稍加变化，技能中最实用的也莫过于对地图上 F.O.E 的牵制，让玩家初期能力不高时，也能够巧妙地回避强大的敌人，来探索更高区域或完成特定的任务；至于最后的宠物则是一个比较讨巧的职业，自身的能力和技能比较中庸，但是相对其他职业来说却在装备性能上拥有绝对的优势，如果合理培养的话，能够组建一支和前作全弓箭手"采集队"一样的特殊探索队伍，而且实际的战斗能力却更胜一筹。

绘制地图的魅力

如果没有了自己动手"绘制地图"的系统，或许该系列的成功就要打上一个大大的折扣，这个看似并不起眼的设定正因为在无形中满足了很多玩家的"探索欲望"，打破了其他的同类型作品中，游戏制作者通常都会比较直观地给玩家一个地图，以避免在探索时迷失方向的铁则，将探索的权力完全交到了玩家的手上。



当玩家根据自己探索的成果，一笔笔在原本空白的版面上勾勒出迷宫的通道与机关，甚至在今后探索时根据自己的地图，找到攻关的捷径，大大提高冒险的效率，那种练级与挑战并存的刺激感更容易激发人继续下去的欲望，将人类对未知领域的渴望转化为游戏的动力，不得不佩服本作制作人设计这个系统的初衷。

要的还是成就感

和很多强调"回归原点"的角色扮演类游戏相比，系列作品或许才真正配得上这个称号。因为本作的冒险法则就是"循序渐进"，只有具备了足够的能力，才能获得相应的强力装备，进而克服逐渐强大的敌人，所有挑战极限的打法都很难在游戏中得以实现，那种在过程中逐渐累积的成就感也正是游戏最让人津津乐道的地方。虽然目前还不知道游戏是不是会推出续作，但是它在系统上"独树一帜"的成功却是一个不争的事实，当然目前更让晴天好奇的是，在 PSP 上也会推出一款模仿该系列的原创作品，厂商是否能够在 PSP 上重现"绘制地图"的功能，在大幅度强化画面表现和音效表现的同时带给我们更多的感动呢？让我们拭目以待吧。

★★★☆[点评人：晴天]

暴走时刻： 游戏一开始接受第一个任务后，如果没有完成是无法返回村庄的，这同时也成为了很多玩家放弃本作的主要原因。其实要完成这个任务也并不复杂，只要在出发前用最初的资金购买基础的防具就能在面对敌人时处变不惊，或许这也正是游戏制作者想要传达给所有玩家的讯息："只有随时考虑到每个细节的影响，才能在游戏的过程中享受到更多的乐趣"。

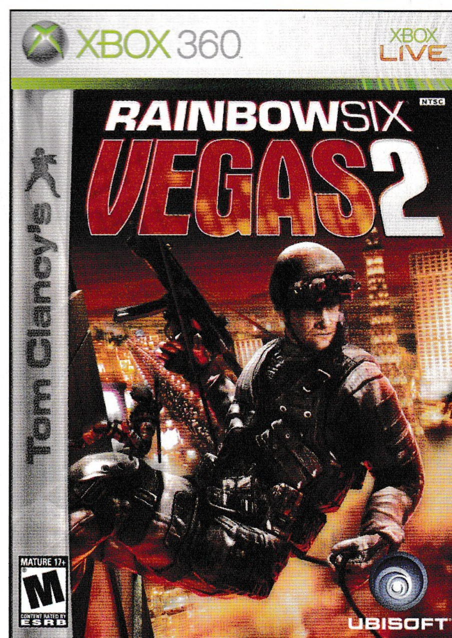
吃老本能不能成功？答案是可以！

彩虹六号 维加斯2

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

机种：PS3、X360 **厂商：**Ubisoft **类型：**主视角射击 **发售日：**2008年3月18日





育碧的NB就在于，但凡是热卖游戏，他都可以在第二年迎头赶上，在玩家还没有忘记第一作的时候就推出续作，《分裂细胞》、《波斯王子》、《幽灵行动 尖峰战士》……莫不如是。《彩虹六号 维加斯》（以下简称《R6V》）靠着简化的指令操作与主视点＋追尾视点的混搭运用，在战术射击游戏中脱颖而出，成功了，赚钱了，于是，续作也就顺理成章地来了。

在《R6V》发售之前，估计还是因为心里没底，育碧提供了一个很有诚意到差不多可以玩1个小时的试玩版，我就是是因为这个试玩版才下决心玩正式版的。来到《R6V2》的时代，左等右等，别说试玩版了，连个单机游戏影像也是在游戏发售前夕才放出——人家《战争机器2》说因为开发时间紧，不会推出试玩版，但好歹有个"虚幻引擎3"的演示让我们知道续作会包含那么多新引擎的新特性，《R6V2》好像和《战争机器2》也不是一个级别的吧，怎么也耍这种大牌？有问题！

果然，游戏发售了，真相大白了，总体而言，除了增加一个"跑"之外，游戏简直可以说和前作一模一样！而且，游戏的画面水准也有下降，听说是把第一作的游戏美工都抽去做《刺客信条》和《波斯王子》了，接手《R6V2》的是一帮新手，难免顾此失彼。在前作中"但丁大剧院"等场景让人印象深刻，这一作几乎没有什么场景能让我记得住的，唉。

仔细回忆《R6V》和《R6V2》的通关历程，会发现流程都是流水帐，波澜不惊，剧情也因为那种"有育碧特色"的剧情演绎方式（就是到达某点两人就开始面无表情地对话）而让人根本可以无视。在关卡的设计上，除了第6大关的单独行动算是小亮点之外，也没感觉有超过前作的迹象——说了一堆对《R6V2》的不满，可能有人会问，"都这样了，你为啥还给这游戏在UCG黄金眼里打8分?"——我的回答：《R6V》我是先用普通难度通关两次，再用最高难度通关一次，然后又下载了新地图包玩了单人反恐模式……没错，我很喜欢《R6V》的游戏氛围，真让我有做特警的感觉，而这次的《R6V2》我是直接用最高难度开始玩的，感觉上难度比前作的最高难度的确有所提升，这就已经达到了我对《R6V2》期望值的50%，而另一半期望，是在关卡的设计上，虽然《R6V2》在画面表现力上不及前作，而且也没能走出前作的设计套路，但相比前作增加了大量高低差的复杂地形，而且游戏的流程长度也比前作更长，战斗更充实，期望值打个折也有30%，两者相加就是80%——也就是说我对《R6V2》的表现基本满意，看在前作我那么投入的份上，续作哪怕吃一回老本我也认了。



★★★☆ [点评人：Gouki]

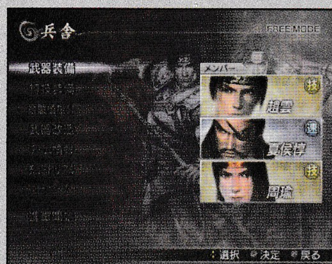
求助时刻：玩到最终关卡，我惊了——居然有一个BOSS战！我试了好几次，无一例外都被BOSS直升机乱枪扫死，无奈之下只有打电话求助先于我通关，负责这个游戏攻略的ACE飞行员，那时已经是凌晨两点，飞行员在电话那头懒洋洋地说"我桌上有打印好的攻略黑白稿，你自己看吧，顺便帮我校校稿……"

更乱更好更强大

无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临

机种：PS2 **厂商：**Koei **类型：**动作 **发售日：**2008年4月3日



在去年发售的《无双大蛇》中，光荣提供了系列有史以来最为开放的武器系统，使得玩家能够随心所欲地打造自己心目中的神兵利器，不过由此带来的敌我双方互秒的新局面却令很多人不满。不少玩家都认为如此一来使得游戏平衡性荡然无存，令游戏过程彻彻底底地变为了"割草"。说实话，本人并不反感这个设定，不过有如此多的玩家不满，倒真是有些意外。



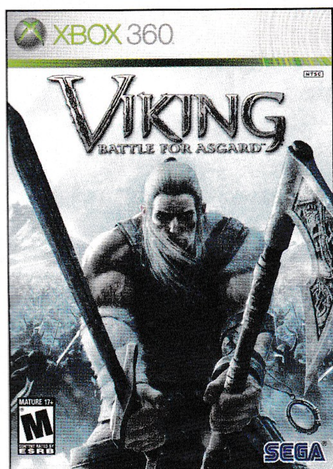
一年之后，《无双大蛇 魔王再临》推出。在游戏推出之前，官方便已经公布了天舞这个逆天技能。天舞的效果是无双槽全满时所有攻击均带兵器属性，在前作中兵器上最多能带8种属性，

用汗水换取千人大战的快感

维京战神 神宫之战

Viking: Battle for Asgard

机种：X360 **厂商：**SEGA **类型：**动作 **发售日：**2008年3月25日



满分，满分！发售前一个多星期，当我听到海外某游戏媒体将《维京战神》评为满分游戏时，更加刺激了我对这款游戏的热切期待。然而冰冷的现实在日后的几天接踵而至，所谓“满分”仅仅只是那家媒体不知出于什么目的的一面之词，而海外其他主流游戏媒体均对《维京战神》给出了惨淡的低分。一向心狠手辣的著名游戏网站Gamespot居然只给了《维京战神》5.5的低分，这等于是要让我接受这是一款不入流游戏的事实。我期待的游戏要由我来认定，因为我相信既然能打造出当年的《斯巴达全能勇士》，那这款由Creative Assembly开发的首个次世代游戏应该不会差到哪里去。

虽然本作译为《维京战神》，但他和我们熟悉的“《战神》系列”的制作思路是完全不同的。或许是当年的《斯巴达 全能勇士》让我形成了思维定式，没有想到《维京战神》完全抛弃了传统动作游戏的关卡制，而变成了开放地图让玩家自己探索进行。

因此游戏上手需要花一定时间，这样设计导致游戏一上来就比较沉闷，你会有一种有力使不出的感觉。后来的2个小时，玩家将不断地解救散落在地图上的维京部族，一次又一次的完成部族下达的任务以此达成联盟。琐碎的小任务可以说严重影响了这款游戏的整体节奏，期待像前作那样砍杀震天的玩家必定会非常失望。将所有任务达成之后，我们将迎来的是另外一款游戏，一场近乎千人对千人的大战出现在玩家面前。玩家将召集所有的维京部族向敌人据点发起总攻，并且还会带上召唤出的神龙对敌人据点进行轰炸。什么是人山人海，什么是目前次世代主机最夸张的场面，这时《维京战神》将给你响亮的回答！



游戏此刻仿佛是在对电影《指环王》的致敬，画面中敌我双方士兵将整个城池堵塞得水泄不通，我仿佛都能闻到汗臭味儿。这样的场面就如同国内应届大学生招聘会一般。千人对千人的攻城战在游戏中一共发生了4场，场面一次比一次浩大，这是整个《维京战神》最值得一玩，最值得一看，最值得炫耀的地方。然而如果你想品尝这种人潮涌动的滋味，就必须在将数小时时间消耗在那些比较无聊的小任务上。在广袤的地图上长途跋涉、寻找目的地的行动将极大考验你的耐心。正因为盼望着投入到大战中的强烈愿望才支持我将游戏一步步进行下去，这应该也是坚持到将游戏通关的很多玩家的原动力吧。

★★★[点评人：ACE飞行员]

呼朋唤友时刻：当我进行最后一关的攻城大战时，叫来编辑部几位动作游戏达人。“快看啊，错过就没有了啊，这就是这个游戏最牛X的地方啊……”看到这样夸张的场面，大家顿时对《维京战神》的恶劣印象大为改观。

属性攻击除了威力极大外，还附加防御不能、吸收体力、吸收无双槽、加快出招速度等多种性能。因此属性攻击的实用性远胜于无属性攻击，拥有多段属性攻击的招式更是能起到秒杀敌将的效果。可以想像，如果有了天舞这个技能，那当真是人挡杀人，佛挡杀佛了。因此当时我认为本作的属性设定会有所修正。

没想到在游戏中前作的属性几乎没有变化，这使得任何角色有了天舞之后，都足以横行天下、万夫莫当。天舞的获得条件比较困难，除了要拿齐对应的素材，还得消耗一把拥有特定8种2级属性的武器。但和角色扮演游戏中那些费尽九牛二虎之力才能拿到的神兵利器比起来，只需要两个小时就能得到的天舞简直就是半卖半送。天舞的引入使得秒杀敌将更加容易，对动作的要求更低。同时又因为本作大幅度调低了敌人的攻击力，使得游戏从过去的敌我双方互秒，变为了单方面秒杀，这实实在在称得上是一场屠杀。不过大部分玩家反而认为本作远比前作优秀，对于现在这种设定非常满意。



其实平衡性这一点，对于动作游戏来说并不重要。这类动作游戏的玩家对于可使用角色数量的重视程度，远胜于各角色实力的平衡性。真正强调平衡性的应该是格斗游戏，而且从目前来看没有一款格斗游戏的平衡性称得上“完美”。《无双大蛇 魔王再临》有九十多名角色可以使用，要想做好平衡性算得上是一件不可能完成的任务。舍弃这一点，在提高游戏的爽快度上作作文章，无疑是非常正确的。

而且游戏也不是只有天舞这一种玩法，光是兵器上的8种属性可以有数百种变化，缺少关键属性，就有可能导致打法发生变化。游戏还保留了敌人攻击力与前作相仿的演剧模式，这些都是厂商诚意的体现。因此玩家之所以对本作评价更高，与其归功于增加新角色新系统，不如说是因为经过前作的洗礼后玩家更了解游戏本质了。不过如此一来也有缺点，那就是新鲜感大幅丧失，因此本作的销量也大不如前。



★★★★[点评人：纱迦]

惊讶时刻：头次使用卑弥呼时，被她那种《沙罗曼蛇》式的攻击方式吓到了。光荣的想像力依然令人叫绝。

文 霜月绫 编 胜负师 美编 NINA

刀与剑，原本只是冷兵器中的一员，但却凭借自身千奇百怪的形态，始终在游戏主角的手中占有一席之地。

而在高手林立的武术界，刀剑也是变化和门类最多的兵器，拥有很多流派，究其原因其实就是使用起来干脆利落不会拖泥带水，轻便锋利的刀剑可在短距离内发挥最大的威力，“刀如猛虎，剑似疾风”——正是刀剑威力的最真实写照。

刀剑也不单单只是武器中的一种，也同时是武力和权力的象征。刀剑的历史可以说是非常悠久，在人们口耳相传的神话传说中的神兵利器，刀剑也是出现频率最高的武器。而在ACG的世界中，刀剑几乎是主角们的御用兵器。今天，就让我们走过历史长河，在真实之光与虚幻之影中寻找那些属于刀与剑的记忆……

记忆中的那些刀光剑影

真实之光 刀剑的历史变迁

时过境迁，若干年后，而当人去楼空浮华散尽，倒映着星空的坡道两旁，薄雾间树影斑驳，云叶里光华摇曳。房间里早已落满细密的尘埃，摇荡着眼前如梦似幻的倒影，在桌上安详睡去的远古典籍，正聆听着轻风拂过空灵之音；似乎是有谁在耳边轻声细语，仿佛在静静诉说着奇异悠长的梦幻物语……

原来昨天早已成为了我们的回忆，在转瞬即逝地历史片段中，它们也不过是不同时代所留下的一丝光亮。

中国刀剑简史

武器往往是根据时代的需要而变化和发展的。因此，刀剑的形状、尺寸不会一成不变，而是多种多样，不断发展变化的。

虽然刀剑常常被人们放在一起说，然而“刀”和“剑”却是有本质上的区别。单刃的称之为“刀”，而两侧都带刃的则为“剑”。

剑创始自轩辕黄帝时代。据《黄帝本纪》云：“帝采首山之铜铸剑，以天文古字铭之。”又据《管子地数篇》云：“昔葛天卢之山发而出金，蚩尤受而制之，以为剑铠。”以上两说，似黄帝与蚩尤，均已制剑为兵。

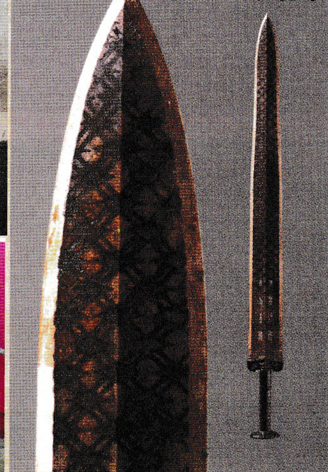
据以上所述，无论剑之创始人为谁，其出生于黄帝时代，可无置疑。黄帝于民元前四六一五年(公元前2704年)建庙，国号有熊氏，当时尚系初入青铜器时期，但由此推知，剑之出世极为古远，历史悠久，故后人称之“短兵之王”，确可当之无愧。

在距今大约五千年前的青铜时代，人类已经学会冶炼青铜制作成非常尖锐和锋利的武器，这就是青铜剑。而随着炼铁技术的实用化，才出现了刚性与韧性俱佳的铁制长剑，这才称得上真正意义的“剑”。

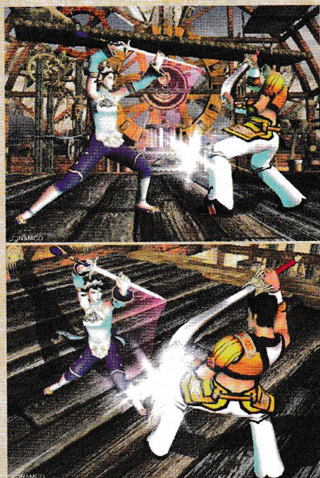
早期的青铜剑约在商朝即已大致成形，并作为步兵的基本武器而活跃于战场上。剑只在近战或肉搏时使用，而剑能刺能砍、两面开刃的特点以当时的条件来说的确具有优势，随着锻冶技术的发展，剑的长度逐渐增长到五六十公分，进入了第一个高峰期。


青铜剑


古代铁剑


越王勾践剑

春秋时期，互为世仇的吴越两国(今江苏、浙江一带)却以铸剑精良而并驾齐驱闻名于世。此时钢铁制的兵器也登上了舞台，或许对于青铜兵器的锻冶技术已累积了足够的知识，又或许摺叠钢的技术本来就承袭自打造青铜兵器的经验，无论如何，这个时期的钢铁兵器，其水准的确领先了全世界一大截，著名的铸剑大师如：欧冶子、干将等人，炼就一批千古名剑：干将、莫邪、湛卢、巨阙、纯钩、龙渊、太阿、工布、鱼肠等，即使实物不存，它们的赫赫威名仍令我们心驰神往；《吴越春秋》中记载薛烛评纯钩



剑："光乎如屈阳之华，沉沉如芙蓉始生于湖，其文如列星之行，其光如水之溢塘。"此外，太阿剑"巍巍翼翼如流水之波"、工布剑"文若流水不绝"，以及龟文、缦理、列星、溢水、冰释、高山、深渊、水波、珠衽、流泉等等形容，那个时期出现的一批传世名剑，皆是在后世出土的珍贵文物。如"越王勾践"剑(湖北江陵望山，一号楚墓出土)，"越王州名句"剑，"吴王夫差"剑(河南辉县出土)，"吴王光"剑(安徽南陵县出土)等。

这时期的名剑还有"越八剑"，是春秋时越王勾践所督铸，拾遗记载越王以白牛白马祭昆吾之神以成八剑名曰——分别是"掩日、断水、转魄、悬翦、惊鲵、灭魂、却邪、真刚"。

欧冶子所铸的五大名剑——《越绝书 外传记宝剑》："欧冶子乃因天之精神，悉其伎巧，造为大刑三，小刑二：一曰湛卢，二曰纯钩，三曰胜邪，四曰鱼肠，五曰巨阙。吴王阖庐之时，得其胜邪、鱼肠、湛卢。"

国产游戏"《轩辕剑》系列"中以上名剑大多都有收录，而4代中女主角水镜的初始武器便是青铜剑。

战国后期的秦国已经是青铜剑、铁剑并用，同时剑的形制也有变化，长度曾加到一百公分左右，剑身狭长，表面经过仔细地研磨，并有一层铬盐氧化物，显现着乌黑的光泽，能防蚀防锈，陕西秦墓出土的诸多长剑几乎有如新制。此时可说是青铜兵器的锻冶技术达到极高的程度，剑身也从原来短而厚向长而薄发展，最长者可达1米多。

在西汉末年时，钢铁兵器已完全取代了青铜，进入了一个全新的时代，在这数百年的交替期间，同时也是青铜兵器的发展巅峰，无论长度、硬度、韧度，都在历史舞台上展现其最后的灿烂风华。

而当骑兵成为军队的主力阵容后，随之而来的便是战术的改变与装备的革新。长剑于是渐渐为长刀所取代，并在汉代末期完全退出战场，但是它的象征意义却从未在中国人的心目中褪过色，甚至还结合了道家的神秘色彩，被蒙上了一层犹如云烟缭绕般的朦胧面纱。

这个时期的长剑常以玉石为装具，玉剑饰却以其精美的质地与纹饰为人珍爱，成为玉器中一个不可或缺的品目，这其中由以西汉南越王墓出土的尤为华美。

除此之外，剑术也一直受到重视，不论王公贵族、武林豪侠，仍然喜欢练剑、佩剑，剑虽然在战场上没落了，但在民间它始终保有王者的地位。虽然剑在战场上已无用武之地，但正式场合仍以佩剑为主，民间亦多习练剑术者，即使文弱书生，也总喜欢在书房挂上一把长剑，以示文武合一，道教更以之为法器，配合穿凿附会的传说，使得剑的本色一时竟模糊起来，充斥著许多不具实用性能的剑器。

西汉是铁的时代，蓬勃兴起的炼钢业将汉军队铸成为那个时代罕见的钢铁雄师。钢铁提供了兵器更为坚韧的骨骼，催生出长达一米的环首刀。直身单刃且剑首成扁圆的环形，这种刀型可谓对日本刀的发展有着非常深远的影响，至今仍保有不少实物可以证明。魏晋南北朝时期也发展出新的刀型，刀身略弯，刀尖前锐后斜，更适于劈砍，其形制与后世的刀型已十分接近。

而三国时期的各位军主皆有名剑使用，如三国吴大帝孙权所藏六柄名剑，晋 · 崔豹《古今注》："三国吴大帝孙权有六柄宝剑，一曰白虹，二曰紫电，三曰辟邪，四曰流星，五曰青冥，六曰百里。"又如三国时魏文帝曹丕命能工铸造的三把宝剑，曹丕《典论》："建安二十四年二月壬午，选兹良金，命彼国工，精而炼之，至于百辟，以为三剑；一曰蜚景，二曰流彩，三曰华铤。"而当时的军队中大量装备的短柄兵器却是刀，其中以斜谷造刀最有名，例如诸葛亮让蒲元铸造的刀就是斜谷造的。

唐朝时则又发展出新的刀型，刀首无环，柄部以木夹裹铁茎，外缠丝绳，刀首包裹金属饰件，刀柄与鞘均镶金刊嵌玉、裹以鲛革，装饰华丽非常，日本称之为"唐样大刀"，至今正仓院中仍有同一形式的传世品可供参考，日本人在精心模仿之后，以此为基础而发展出后来的武士刀。但是再往后，直刀便日趋少见，取而代之的是曲刀，这在现今的中国还能看到。从明朝的嘉靖年间到十七世纪，日本刀以其精良的材质和性能，传入中国，并盛极一时。

而朴刀又称大刀或砍刀，最早出现于宋代，就其起源而论，与其说是把大刀的柄缩短，以适应近战的需要，不如说是为了应付民间不许保存长兵器，而把大刀改为短把的朴刀更符合历史实际。这种朴刀多在民间使用，但到了清末前后才被广泛使用，而清朝却破例地把朴刀纳入军队的指定兵器之中。

清朝年间由乾隆铸造的一批御用刀剑，除了装具异常华丽外还镶有各种繁杂的图案，并标有名称、编号、年款，展现了当时工艺的极致，经常出现在大阅等重大的典礼中，堪称清代兵器中的瑰宝，现藏北京故宫。从现有的乾隆宝刀、遏必隆刀等贵族用刀中，可以从握把、刃弧，看出浓厚的阿拉伯风格，更有直接以西藏名刀进献者。

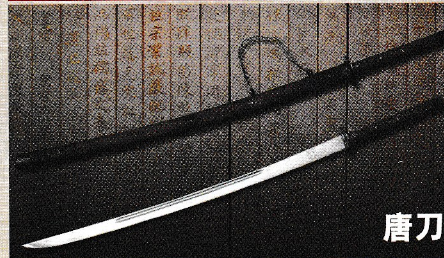
至于民间的刀型更是多样，只单刀一种就有腰刀、柳叶刀、雁翎刀、厚背砍刀等形式，装具之佳者多有雕刻各种花纹图案外，并有各类瑞兽的造型盘踞其上，刃背饰以竹节、八卦纹，血槽亦多有变化；另外，帮会使用的兵器，式样更是无奇不有，难以一一叙述，有些在刃身上还镂有代表帮会的隐晦图文。

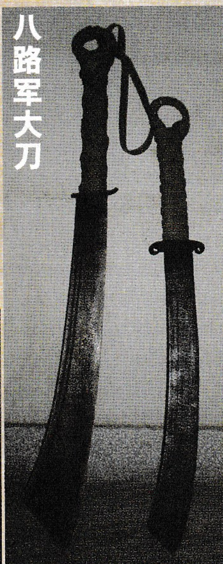
八年抗战时，重演明代的历史，由于经常要有肉博战的发生，于是八路军组织了大刀队与日本刀相抗衡，在现代史上写下了特殊的一页；其刃身无异厚背砍刀，柄稍长以利双手施为，柄首有环，使用起来势沉力猛，勇悍无比，日本人不敢小觑，这也是中国传统刀械用于战争的最后一例。

刀剑长久以来都是人们备受推崇的武器，小至个人的健身护体，大至国家的宣威致胜，无不以之为基础，因此人们在其身上施以技艺，或增进其功能，或装饰其外表。

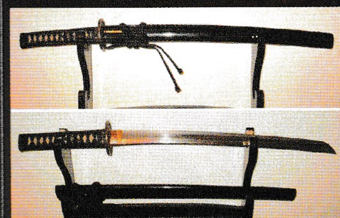
中国古代时期的所有刀剑，它们不但凝结了众多知名铸造者毕生的心血，它们也记录着时代变迁所赋予刀剑上的荣光，它们更代表了千年古文明所铭刻的傲世成就。


环首刀


唐刀


八路军大刀

日本刀的发展



日本刀最早仿自我国西汉环头直刀，唐代传入日本的"唐大刀"，当时的形式是直刀型的，日本出土的文物多有保存。

日本人对"唐大刀"进行了改进，增加护手去掉刀环，刀身窄长而形态略微弯曲，直至镰仓幕府时期，便出现了流传至今的弯刀的日本刀式样。

青云铸剑艺术文物馆对传古宝刀"戚家军刀"有这样的介绍——戚家神刀亦称戚门剑，(按：古人尊称长辈使用之短兵为剑)乃因"剑者检也"，检字去木加刃即为剑，取其检点己身行为，明是非，知礼义，大觉大爱，敦亲睦邻之义，意即拥剑之人必然气节高超，德望出众谓之。明将戚继光以此刀拒倭功成而得名，其源起于中国东三省满族之族刀，因形状像橄榄又似菱角，亦称橄榄刀或菱角刀。唐代武士偏爱此刀，并广为使用，因此统称唐刀。

时日本差官遣使来华，尽习中原文化。所学者三：一为学文，以典章与佛经为主。二学拳术，以少林拳术为尊，传入日本时名"唐手"，因译音问题变成后来的空手道。三学剑，即以唐刀为目标，不只学其刀法，更学其形制以及制作之法。为因其为崇日爱圆之民族，因此将唐刀刀柄反装，使成圆弧形，并加长之以利双手握持。

明末，倭寇来犯，明军之兵器无法与又长又锋利之倭刀抗衡。戚将军



于是将倭刀改良，握把向后弯回以适合明兵使用，实则恢复原唐刀形制而已。再配以戚家独创知辛酉刀法十五式，竟连败倭兵，拯救江南百万民众于水火之中。此功业伟迹一直为后人所传颂，其使用之军刀亦随之流传后世。

除了日本刀外，日本刀术也同时传入中国，戚家军采用后取名“倭刀术”，记载于戚继光《纪效新书》中，而武术界亦有称“苗刀术”（取传自外族之意）。当时明代武术家亦有擅长于倭刀术者，包括刘云峰、郭五、程宗猷等人；后亦纳入少林刀法，清代更有吴殳、杨氏（名不详）、谢晋汾、刘玉春等苗刀名家。

对日本刀术的形容，有程宗猷《单刀法选》里的：“其用法左右跳跃，奇诈诡秘，人莫能测，故长技每每常败于刀。”何良臣《阵纪》亦说：“日本刀不过两三下，往往人不能御。”郭祥端着《苗刀技法》中述此刀法：“以双手握刀为主，势法朴实，结构严密，运动起来身催刀往……动作剽悍雄健，势如破竹。”

日本刀依长度大小分为太刀、打刀、小太刀等不同形式，而日本人同样以剑为尊，剑道多注重精神修为，此方面则受佛教禅宗影响，故手中虽持刀，却称剑道。

日本古坟时代已经出现了铁制刀剑，譬如崎玉县的稻荷山古坟和岛根县的造山古坟都有铁剑出土。七到八世纪以后的刀剑保存则比较完整，有名的有四天王寺的丙子椒林剑七星剑，正仓院的金银钿庄唐长刀等，据考证这些刀剑多为中国、朝鲜的舶来品。这个时代，吴（中国东南部的总称）的刀被认为是最好，对此推古天皇曾作诗赞赏。同时外国的锻造工艺大量流入使得日本的锻造水准也大幅提升。正仓院藏有一批被称作为“唐大刀”的上古刀，和被称作为“唐样大刀”日本仿制的上古刀，而现在遗留下来的平安时代初期的刀剑数量已经相当稀少。

平安时代中期（公元10世纪左右，中国宋代时期），承平之乱和天庆之乱发生以后，日本政局陷入了一个动荡纷乱的时期。当时实际政治权力由征夷大将军、各国大名和地方豪族等各种势力掌握，他们不约而同地聚集地方能人贤士便于己用，日本武士也在此时正式诞生，各种剑术刀法也就成为了他们必备的能力。

由于战斗方式从步战到马战的改变，才发生了直刀到弯刀的的重大转变。因为直刀适合扎刺，弯刀才更适宜挥斩，所以平款形和长直形的刀式，很快便被变短后细长而略显弯曲的刀形所取而代之。

平安时代后期，尤其是武士势力最活跃的前“九年之役”和“后三年之役”时期，武士门第势力增大，由此日本刀有了巨大发展。如出产优质铁矿砂的伯耆国和备前国，还有作为政治文化中心的山城国、大和国等地，出现了不同流派的刀工技术。这个时候的日本刀主要被用于马上决战，所以多为太刀。这一时期的代表作品有源赖光在大江山斩了“吞酒童子”的“童子切”（伯耆国的安纲制，日本国宝），和传说让狐狸帮忙打造过的“小狐丸”（山城国的三条宗近制，二战时被毁）除了安纲以外，山城（今京都）的三条小冶宗近、古备前友成等，被认为是现存刻有制作者名字的最古的刀工。

日本刀的制作，从平安后期到镰仓时代，出现了大和国、备前国、山城国、相模国、美浓国五大中心，各地名刀工辈出。

武士刀是中国人对于日本刀的称呼，日本人自己则称“日本刀”（にほんとう，Nihontou）。古来日本称之为“刀”（かたな，Katana），“日本刀”一称最早来自外国对其称法。北宋文人欧阳修曾写下了一首名为《日本刀歌》的诗：“昆夷道远不复通，世传切玉谁能穷。宝刀近出日本国，越贾得之沧海东。鱼皮装贴香木鞘，黄白闲杂俞与铜。百金传入好事手，佩服可以禳妖凶。”诗中，记录了关于日本刀的一些情况，当时的中国人已将之称为宝刀，有越地（今中国华南地区）的商人专为购刀而前往日本，并从美术角度描绘了日本刀的外形和样式。由此诗可看出日本刀在平安时代后期，镰仓时代初期时已经被外国认可、并成为日本的输出产品之一。

镰仓时代由于镰仓幕府的武家政治体制的确立，使得制刀业开始走向繁荣，而刀具更加重视实用性，并继承和发扬了刀幅广，刀体宽窄变化小的特点，整体风格彰显着豪迈奔放。而南北朝时代，日本出现了大量和以往不同的称为大太刀或野太刀的大型刀。

室町时代中期以后，日本刀由刀刃向下佩带的太刀转为刀刃向上佩戴的打刀。由于转入了和平时期，日本国内刀剑需求量降低，日本刀开始作为贸易品大量生产，由此日本刀的品质开始下降，由应仁之乱引发的再度战乱，刀剑的需求量又再度膨胀，为适应需求出现了大量的粗制滥造品，使得日本刀的品质更加下降了。

到了江户时代，江户（今东京），大坂（今大阪）各地锻造业繁荣，各地名刀工涌现。随着太平盛世的持续，日本刀开始盲目追求华美的刃文，渐渐与实用性的本质脱离。另外这个时代开始，镡、小柄、目贯、笄等刀具装饰开始发达。这中的杰出代表便是“葵纹越前康继”，乃江户时代著名刀工越前康继所作，作为御神刀供奉在尾张热田神宫（御神刀：放在神宫中供奉神明的刀，一般不用于战斗）。刀的两侧分别铸有梅纹和竹纹，而之所以名为葵纹越前康继，据说是由于是受家康赐予德川家葵纹之名，因而改铭。成刀于庆长十一年左右。

我们最熟悉的日本刀莫过于日本的神话传说中和“八咫琼勾玉”、“八咫镜”并称为三神器的“天丛云剑”、建御雷神的配剑“布都御魂”、江户时代戏剧作者曲亭马琴的《南总里见八犬传》中的村雨丸等。而冲田总司的“菊一文字则宗”、萨菲罗斯的“正宗”等都是真实存在于历史中的名刀，它们背后的故事更是后世人们一直津津乐道的话题。其中最出名的要数有着妖刀之称的“村正”，此刀是室町末期伊势国刀工村正作品，虽然斩切能力出类拔萃，但由于德川家康祖父、父亲与长子均死其下，则被斥为“妖刀村正”。在德川家被视为“不吉”的象征，也因而在幕末时的长州倒幕派中人气极高。

在日本方面，同于明代时期的江户初期也算是日本剑术的黄金时代，刀术名家有担任德川家剑术指导的柳生但马守宗矩新阴流、一刀流等大家，宫本武藏与佐佐木小次郎便是那个时期最耳熟能详的剑客。

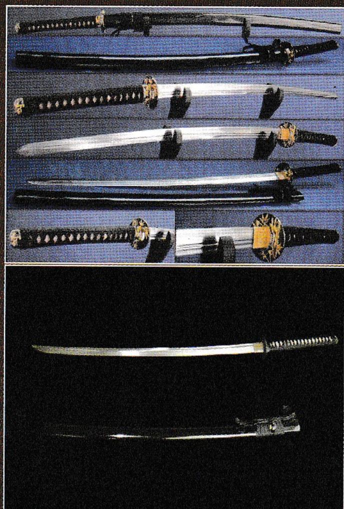
那时的剑道修炼方式则和现今戴防具互打略有不同，称为“型太刀”和“组太刀”，也就是近于中国武术的“套路”，依着固定的“型”（动作招式）重复练习，二人对练时则使用不开锋的真刀，但戴防具以竹剑对打求实战实力的修行方式也是由那个时期渐渐盛行起来的，明治维新时期的桂小五郎即精于此道，但他的原则是不以真剑决斗（他自认是政治家），另一个名家则是北辰一刀流的阪本龙马（后遭暗杀）。

太刀是日本武士的招牌，微弯的刀刃以高碳钢为主材质。而为了适应剑术决斗的需要，才出现了比太刀更为轻便的打刀，其基本形态已跟后世的日本刀相差无几了，特点是刀身修长尖头锋利，刀身整体略显弯曲，便于斩击及突刺。

幕末期的骚乱开始后，以水心子正秀等为中心的主张古刀锻炼法复元派，再度将实战性强的日本刀制作法发扬。此后的刀被称为“新々刀”。

正当制刀开始再度繁荣之时。明治维新开始了，1873年，开始禁止武斗，1876年，除警察和军人以外禁止带刀的废刀令出台，于是日本刀开始急速衰退。

经过近千年的演变，日本刀剑已经成为一种文化和精神的象征，锻造技术自成一派，刀身强度高，刀刃却锋利异常，刀剑十分坚硬，可以说近乎完美。日本刀剑本身就源自中国，在造型和制作技术加以改良后，以科学性的精工锻造，并在外形装饰上使刀体本身展现出艺术的美感。因此很多名刀都被已被当成了收藏品，并蕴涵着武士之魂的特殊意义。





西洋刀剑概述

让我们再把目光转向海外。在中世纪的欧洲，刀剑是力量的象征，亦或是王权的代表。骑士的配剑是骑士精神的化身，被赋予神圣的性质和独立的生命。如法国国王曾明文规定："骑士如被俘，不得用自己的剑当赎金。""哪怕失去人身自由，也不能放弃自己的剑。"罗兰在战死之前所作的就是将配剑在石块上猛砸，不让其落入异教徒手中。

而欧美地区自古以来就有用刀剑的记录，而刀剑发展到十六、十七世纪达到顶峰。从苏美尔发现青铜的秘密，到温泉关的三百勇士，以及罗马帝国装备的还是青铜武器居多。后来实战中使用过的剑多为手工打制的铁剑，也有少数钢制的。

欧美的刀剑种类复杂繁多，但制造工艺大多差强人意，而除了贵族平时所佩用的装饰剑外，比较常见的刀剑种类有西洋剑、罗马式短剑、苏格兰的巨剑、弯刀、短剑等。

西洋剑是比较古老的剑种，起初只是佩戴用的装饰品，通常用于贵族间的决斗。手柄篮状保护手腕不受割伤，更可以卸开重型武器的攻击，由于只有剑尖部分开刃，所以以突、刺、点、扫等灵巧的攻击来四两拨千斤，其杀伤力便在于良好的弹性，运用起来需要灵活的手腕动作。可同时与多个对手作战，防御与攻击两者皆能兼顾。使用范例如《佐罗》或《三个火枪手》。而游戏作品中将此武器使用得出神入化的高手，便是人尽皆知的《宿命传说2》中的裘达斯。

而罗马式短剑的出现与罗马军队的作战思想有关。首先是远距离投掷标枪，近距离对敌时用一人高的盾牌防护全身，排成的又是摩肩接踵的密集阵势，个人没有很大的回旋余地。故而使用的剑很短，主要用于刺击而不是砍削。剑身由青铜浇铸，长度一般在三四十公分，格斗时会尽量选择将锋刃刺入对手的心脏或腹部等要害部位。游戏中最具代表性的人物莫过于"《灵魂能力》系列"中著名的姐妹花索菲蒂娅和卡桑德拉。

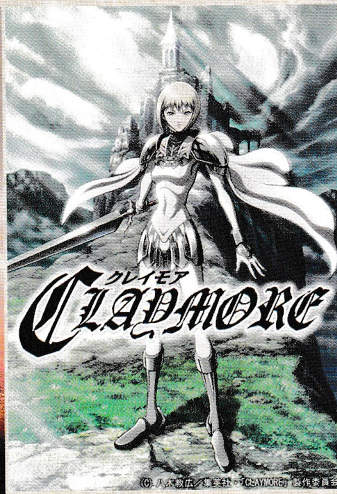
弯刀则可视为弯曲的单刃剑，长三英尺左右。在高速奔驰的坐骑上，割削对手的颈部是最常见的用法。弯曲的锋刃更容易加工，由于在马上交错只有一瞬，所以只有一侧开锋。刀柄早时也是十字，其后为了保护推刺时的手腕，刀柄被铸成篮状或杯状。摩尔人与阿拉伯的骑兵最多使用，被誉为其时兵刃中最锋利者，主要为十字军所用。大马士革钢刀锋利不锈韧性极好，其冶炼的秘诀是加入铝使晶体更小，不易折断。以及在煅打中反复萃炼，大英博物馆中一柄1990年出土的大马士革刀，刃上有15道细微的折痕，虽埋藏数个世纪仍光亮如镜，一如出炉时的冷艳。看过《铳梦》的人一定对凯莉手中的大马士革刀印象深刻。

2007年风靡中国的动画《大剑》也让我们熟悉了一个巨大的剑种——苏格兰的巨剑"斩剑"(CLAYMORE)。这是古时苏格兰高原武士使用的双手大剑，苏格兰高地人的精锐部队经常使用这种武器，已成为苏格兰人民族的象征。最初设计的原因是为了能摧毁敌人的装甲，宽阔而薄的剑身，握把上方有一段无锋的部位，一切的一切都是为了"砍劈"而存在。虽然16世纪盔甲的精良程度日渐提高，但此剑却以惊人的破坏力而深受士兵的喜爱。而到了18世纪火器盛行的年代，苏格兰人还是喜欢佩带一把这种武器。电影《勇敢的心》中那把插在地上的巨大斩剑就是对经典的再现。

短剑之所以有着"隐蔽的杀手"这一称号，其短小精悍的外形既可以直接藏匿于身上，又可以出其不意地刺向敌人……更有蛇形弯曲状的短剑，例如《鬼泣2》中的露西娅，她手中的武器可能称其为蛇形匕首更为合适些。总而言之是辅助类的武器，游戏作品中这类武器是盗贼们的最爱，而且喜欢两把一起拿！

而在西方的神话故事中，各种神剑更是层出不穷。如由传说片段(貌似是野史……)发展而成的《尼伯龙根之歌》中登场，齐格尔德所拥有的"格拉姆"，还有一种说法称此剑名为"巴鲁姆克"；北欧神话中火焰之国的君主巨人苏尔特所持有的"雷万汀"、法国的武勋诗《罗兰之歌》中勇者罗兰所拥有的由精灵锻造的圣剑"幽兰黛尔"、亚瑟王的石中剑等。





刀与剑的特点

刀术与剑术一直是人们热衷讨论的话题，而日本剑道与中国剑术谁更强更是大伙争论不休的焦点。关于这点笔者并不是很清楚，且目前世界上也还未有一个定论，所以在此只能向各位分析一下二者之间的特点。

中国剑术讲究以柔克刚以弱胜强，动作轻灵洒脱多变，且与舞蹈相互结合得恰到好处。我们平时看的武侠片中那些使剑的侠客们，虽然偶尔身处下风，但凭借随性飘逸变化莫测的剑招，就能不动声色地化险为夷。当然剑术也是讲究套路的(如有门派与流派之分)，如果将剑胡挥一气的话，恐怕敌人没打跑反倒弄得自己一身伤。

日本剑道却是以命相博以力劈之，日本武士们总是将剑高高举起后用力劈下，非常死板地严格遵守剑道的固定程式，所以极易出现破绽让对手有机可乘。但是以日本刀真实的重量，出刀时却有雷霆万钧之势，故其凶猛迅速讲究一击必杀，因此若要击中目标杀伤力极大。而日本人所拥有的武士道精神却驱使自己，非要与对方拼出个你死我活方才罢休。

将刀术与剑术发挥得淋漓尽致的游戏作品，自然是Namco的"《灵魂能力》系列"。柴香华的中国剑、雪华的小太刀、御剑平四郎的大太刀、拉斐尔的西洋剑、洪润星的短刀、成美娜的斩马刀、索菲蒂娅和卡桑德拉的罗马式短剑等，游戏制作人对不同刀剑之间的特点及真实程度的再现，已经达到了精益求精无以复加的地步。



而且到目前为止，虽然战争永远都与人类如影随行，而古代刀剑却早已脱离了战场，只有少量现代化的军用刀具起着辅助作用。尽管如此人们心中与生俱来的怀旧情绪，仍使我们对刀剑有一股难以言喻的复杂感情。在各种高科技武器大行其道的今天，刀剑在我们的心中永远是不可替代的兵器之王。

虚幻之影 ACG世界中的著名刀剑

刀剑的拥有者们，本来可以逍遥自在地过着平淡的日子，然而却因命运的因果轮回，使其背负上了某种沉重的使命，行走在这条命中注定风雨飘摇的道路上，终日徘徊在生与死的彼岸边缘。

拔出收容在长鞘中的利刃，寒光四射的锋芒蓄满了杀意的威严。

当它划过鲜活的生命，带着身体余温的血液喷薄而出，在空中幻化成妖媚诡异的红蝶，犹如从天而降的赤雨。

劈开厚重的历史墙壁，到处都掀起了血雨腥风的气浪。将时代的断片慢慢拼起，满眼都是刀剑刻画出的裂痕。

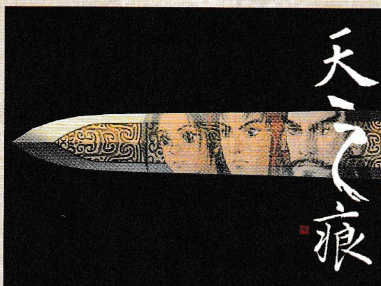
每把刀的背后都有一个故事，每把剑的背后也有一个传说……

皇帝·轩辕

名称：轩辕剑
出处：《轩辕剑叁外传 天之痕》
拥有者：宇文拓

神州，一个诸神在上古洪荒时代就立下结界所保护的美丽大地。相传神州大地上，有着神话时代流传下来的十件上古神器：东皇钟、轩辕剑、盘古斧、炼妖壶、昊天塔、伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石。它们各自拥有迥然不同的绝世力量，但关于它们的下落，已湮灭于神州漫长的乱世历史中，俨然成谜……

公元7世纪，北朝隋帝国消灭了南朝陈国，结束了南北朝长期分裂的局面。陈国遗民悲痛祖国灭亡，在江南集结大军意图一举复国。隋朝出兵平乱，为首一位年仅14岁的少年手持神器之一的轩辕剑，这是一把黄金色的千年古剑，传说是天界诸神赐予轩辕黄帝击败蚩尤之旷世神剑，其内蕴藏无穷之力，亦为斩妖除魔的神剑。少年在一击之间便将陈国的反叛大军消灭殆尽，自此隋国的威名让所有的反叛者闻之变色，再没有人敢轻举反叛之念。



这个少年就是宇文拓，他明知道对不起那些由自己亲手葬送的生命，却又义无反顾地在血路之上不断前行。双肩独撑隋家天，千载恶名孤臂持。为了阻止赤贯星的陨落，为了消灭那最终的劫数，他无怨无悔。

寰神·天尊

名称：九仪天尊剑
出处：《天地劫 神魔至尊传》、《天地劫外章 寰神结》
拥有者：轩辕黄帝、殷千炀、殷剑平

天地变色，涿鹿之战，九黎与女娲之民生死相争，黄帝手执天界神兵九仪天尊剑，大败九黎之主——蚩尤。之后，传说中的强大力量遂随之掩尘时空。数千年后，远古的神秘封剑仪式传承依旧，但却纠结着人们那剪不断理还乱的宿命。

九仪天尊剑在赤炼渊中默默屹立，古朴威严的剑身外泛殷然的青光。上古魔神蚩尤的魂魄就在里面，总是引诱追求力量之人持使神剑，进而助它解开封印。三界之门的开启，亦是手足至亲间的残忍相杀。黄泉幽径间的瘴疠弥漫，地界幻海中的华舞杀阵，都是为了让九黎幽姬的面容重现于世。父子之间的因缘，从寰神结开始就已紧紧相连。

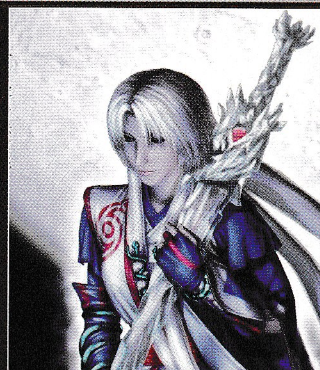


似剑亦非剑，至尊惟名穷，霜茫映眉间，睥睨傲神魔。

凝华·煌熇

名称：幻剑煌熇
出处：《天地劫序传 幽城幻剑录》
拥有者：冰璃

荒沙千里浩瀚无垠的西域大漠，远方已是残垣断壁的古老城邦；越过千载之刻的，是时光抹灭不去的遥约。沉眠于幽日之煌中的梦魇，亦是充满无奈悲伤的凄美传奇……



素发如瀑，雪肤红眸，俏颜冰若，翩姿悄静，美丽如月——冰璃，谜一般的女子，身分来历，一概不明。

银色的幻剑划开沉寂千年的星幕，纤瘦的双肩上背负着未尽的使命，遥远的约定早已面目全非，而祭使并未如约而至，取而代之的则是个金发的青年。日日夜夜跟随这个只拥有祭使半个灵魂的人，不由自主被他爽朗的笑容所感染，却也在过去的忠诚与现在的情感之中摇摆不定，自责，迷茫，痛苦，矛盾。可是圣命难违，终于七耀聚顶罗候降世，世界一片黑暗。那时，她才知道自己错了，她无颜面对他，一心求死。

"我是你的剑使。"然而屡次为祭使挡下攻击的幻剑，已表明了她至死追随不离不弃的决心。与伙伴同心协力反抗命运的威压，为世界的未来也为了自由的权利。但，终究日月轮换岁月流转，曲终人散，不过幻梦一场。

天使·海潮

名称：海潮之剑
出处：《圣女之歌2 撒雷姆天使》
拥有者：撒雷姆贤者、肆罗

千年前人类背叛了神明，侵犯了不可进入的领域，神罚让海洋淹没大地，洗刷所有肮脏的罪孽……苟活下来的人类，延续残存的文明，然而人类并未被神宽恕，世界中到处潜伏着倾听诸神号令的使者，等待执行着七末日的审判。



撒雷姆的祖先力求仅存的生存空间，直到撒雷姆的一位贤者得到了一支环，传说那是神器的碎片。贤者将环放入熔炉中，打造出了一把具有神力的剑，可以劈开海潮并驱走一切妖魔恶兽；只要见到海潮被一分为二，大海兽沙乌达虚便会默默离去，否则必须要牺牲众多无辜的灵魂，来消除应有的灾难。

当铸剑的贤者已随岁月的流逝死去，后世则无人能拔出海潮之剑。但凡人若轻率拔出，将被吸收七魂六魄，成为没有灵魂的活尸，因此无人再敢接近。而现在的海潮之剑，一直静静地沉睡在撒雷姆的遗迹之中。为了自己至亲至爱的人不成为海祭的殉葬者，总会有人义无反顾地拔出神剑——蔚蓝的幕布向两边缓缓退去，剑中只留下了那些疯狂无助的灵魂。

如今千年一度的七末日即将到来，届时狂风撼动大地，恶兽带来死亡与疾病，天外野火烧尽大地，洪水冲刷一切是非，天幕终将归于混沌与黑暗。但人类依旧背负着祖先的无知与贪婪，停留在这个没有被诸神原谅的世界。

东方・炽焰

名称：R・CALIBUK
出处：《风色幻想2 Alive》
拥有者：绯红炽雀



镇守于大陆东方，以千万颗炎铁所铸出的魔剑R・CALIBUK，斩尽一切太古恶魔的紫发少女。在黑雾魔王夏蓉所引发的创世战争中，因为曾独自抵挡百万黑精灵大军入侵东方之岛，而成为第一个被光辉女神特别赐与神格的人类。以当时来说这个随身携带会说人话的奇妙白兔子，有着极端迷糊个性而拥有"剑魔罗刹"称号的绯红剑士，可谓神界最强剑士也不为过。

创世战争的最后阶段，世界树遭黑雾魔王夏蓉以断罪之剑埃尔汀劈断，为拯救濒临灭亡的人类世界，绯红炽雀顺应最好的朋友苍蓝天使华尔裘蕾之邀，自愿成为支撑大地的四神柱的守护者之一，因而从此成为了东方大幻兽的剑魔罗刹。

据闻这曾在伦王国当年侵攻东方大陆之时，仅出一剑便弩沉了数百艘战船的可怕修罗，还曾让伦王国最强魔导师穆牙尝到生平首次败绩。总是这样一副慵懒随性的模样坐在魔剑之上，用一副什么都无所谓的表情俯视着芸芸众生，而当人类陷入危难时定会挺身而出拔刀相助，或许这就她生活的乐趣。

信任・守护者

名称：狄穆罗斯、亚托怀特、夏露迪耶、克雷门提、伊肯迪诺斯、卡雷尔
出处：《宿命传说》
拥有者：斯坦、露蒂、里昂、菲莉娅、伍隆德、米克多岚

当大地升上天空后，天地战争也开始了。由于天上人的超级兵器贝尔格兰特有着压倒性的力量，地上军在一筹莫展中节节败退。而天上人无差别地对地上平民进行虐杀，深感不满的贝尔格兰特开发组毅然转投地上军。

不久之后守护者便诞生了——勇猛正直的狄穆罗斯，冷静温柔的亚托怀特，外柔内刚的夏露迪耶，老当益壮的克雷门提，睿智理性的伊肯迪诺斯，天才军师卡雷尔・贝理塞利欧斯。当守护者投入实战后，战况却发生了惊人的逆转。面对阵脚大乱溃不成军的天上军，地上军一鼓作气直接将战火点燃到了空中都市，在击败天上军的首领米克多岚后，漫长的天地战争也终于画上了一个休止符。

在完成了自己的使命后，他们也在和平的岁月中相继去世。由于开发者哈洛路特将六位战士的性格投射进了剑的核心水晶中，他们的意志也自此和守护者同化。

在一千年后的神之眼动乱中，曾是以命相托生死与共的战友，却死心塌地的追随此时的主人，甚至不惜与昔日的挚友刀刃相向。但为了阻止足以毁灭世界的神之眼自爆，守护者们做出了大义凛然的决定——用已经变成剑的自己与其同归于尽！

所谓的守护者，其实就是以信任作为相互连接的纽带，用生命守护他们热爱的美丽世界。当云开雾散光芒撒向大地时，守护者的意志也将由人们永久地传承下去。



噬魂・格拉姆

名称：格拉姆
出处：《奥丁领域》
拥有者：奥斯瓦德

漆黑如同暗夜，绯红如同残血，吸食了不计其数的灵魂，转化为无穷无尽的力量，积蓄的怨灵终将吞噬自己，使其成为虚无肮脏的流魂，如同行尸走肉般在世间徘徊，更无法前往死之国恩迪菲尔……这就是以使用者生命作为代价，并非人间之物、与死之女王奥迪特签订了血之盟约的魔剑格拉姆。

格拉姆历代的主人都是不幸的，对此毫不知情的奥斯瓦德也是在劫难逃。在与暴龙瓦格纳相持不下的战斗中，一直被欺骗的他终于了解了真相。

"你只是一件物品……只是为了让我登上王位的工具……"他一直心甘情愿地做为父亲的剑，为其扫平王者之路上的所有障碍，但将自己抚养成人的义父，却把他活下去的意义彻底粉碎。

还未等腐朽大地的死之使者将他带走，他便将格拉姆刺入了自己的心脏。在生命的最后时刻，他回味着这短暂的人生，除了杀戮，自己竟然一无所有，就连是非对错，自己都不曾明辨。而在蓝鸟的指引下他重返人世，在完成了与魔王奥丁约定的任务后，来到了那座只有在童话故事中才会出现的城堡，并见到了那位正在沉睡的美丽公主。

"我曾经只是个傀儡，被人控制的杀戮工具。但从现在开始，没有人再能控制我，一切行事思考都将由我自己决定，而这一切，都是拜你所赐……"

他终于在魔剑格拉姆的指引下，找到了生存下去的意义。



恶魔・叛逆

名称：大剑叛逆
出处：《鬼泣》系列
拥有者：但丁

似曾相识的人物，似曾相识的故事，但却不是我们所熟悉的那首《神曲》。在那个人类与恶魔共存的世界里，英雄斯巴达的传说却从未消失。因为是人类与恶魔混血而生，尝尽了人世间的酸甜苦辣，只可惜兄弟两个的理念不同，让他们在天堂与地狱间分道扬镳。弟弟留下来守护着人类，哥哥则前去追求那份最强的力量。

十几年后，弟弟开了一家店，专门接受各种猎杀恶魔的委托，虽然他涉世未深、年少轻狂，即使身处山雨欲来风满楼的险境，也能不动声色地化险为夷。

人生总是充满了意想不到，他非常幸运地与哥哥再次重逢。可是这次哥哥甩开自己伸过去的手，蓝色的身影消失在黑暗的深渊尽头。他不可以大声哭泣，因为恶魔从不会哭泣。看着手中父亲留下的大剑叛逆，背弃了自己的种族去帮助人类，这"叛逆"的作风竟然是如此一脉相承。

古老安详的旋律还在留声机里回响，叛逆的恶魔猎人也在旅途中徐徐前行。





英雄・破坏

名称： 破坏之剑
出处：《最终幻想VII》系列
拥有者： 安吉尔、扎克斯、克劳德

宽大的锋刃，厚重的剑身，上面雕刻着精美的花纹——这把继承了英雄意志的巨剑，不仅仅只是一个时代的记录者。

瞬息万变的命运总是出乎意料，世界仅在一夜间天翻地覆。发生在尼布尔海姆的一切，对所有人而言都是一场噩梦。

白色与黑色的羽翼互相纠缠，那不是降临人间的天使和恶魔，杰诺瓦细胞把人类变成了所向披靡的战士，也把人类变成了怪物。

成为英雄的条件是什么？拥有梦想吗？"想成为英雄就得拥有梦想，还有无论在任何时候，都不能放下战士的尊严。"

安吉尔是英雄吗？是，因为他拥有梦想。扎克斯是英雄吗？是，因为他没有放下战士的尊严。克劳德是英雄吗？是，因为他继承了两位英雄的遗志。他们的尊严与梦想，都在这里。

三人在乱世里相遇，他们都是真正的战士，所有相同的尊严信仰，都由这把剑传递，并将一直延续。

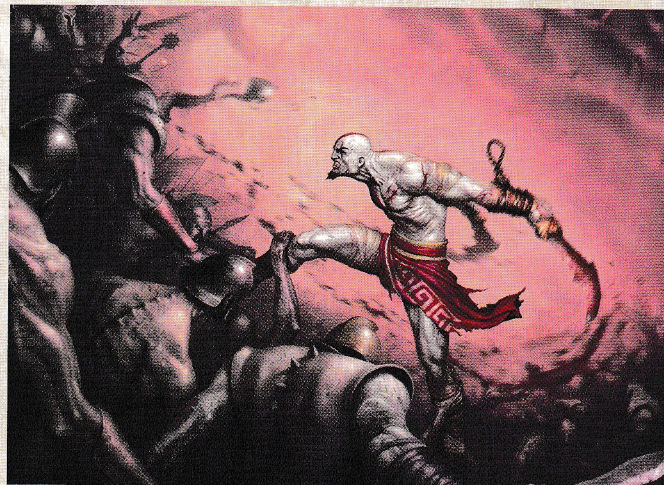
命运・混沌

名称： 混沌之刃、雅典娜之刃
出处：《战神》系列
拥有者： 奎托斯

斯巴达之魂，奥林匹斯的战神，人们对他的称呼总是既尊敬又畏惧。

想当初年轻气盛时被敌人逼入绝境，濒死之际把自己毫无保留地奉献给了战神阿瑞斯，混沌之刃残忍无情地夺走了妻儿的性命，也同时带走了他仅存的一丝理智和人性。在替奥林匹斯众神除掉了阿瑞斯之后，他也顺理成章地成为了新的战神。但他却不屑与神明们同流合污，而斯巴达人与生俱来的热血战魂，不可抑制地在体内燃烧沸腾。凶残暴虐的杀人手法，蔑视神族法规的行径，他的一切所作所为都为日后那场意想不到的战争做好了铺垫。为了除掉这个心腹大患，宙斯果断地将其送入了暗无天日的地狱。而大地之母盖亚却赐予了他重生的机会，但宙斯仅一剑之威便埋葬了他的故乡。然而历史总是在不断重复，雅典娜的死牵出了众神隐藏多年的秘密。

"宙斯，你的儿子回来了！我要让整个奥林匹斯万劫不复！"仇恨终于在积怨中爆发，踏过生死的界线，穿过漫长的时空，率领可以毁天灭地的盖亚一族，带着毁灭奥林匹斯的力量和誓言，正准备对命运做出惊天动地的反击。



神罗・正宗

名称： 正宗刀
出处：《最终幻想VII》系列
拥有者： 萨菲罗斯

他曾经是万人景仰的英雄，也是神罗引以为傲的存在。如同冷月清辉般的银色长发，敛眉轻笑间便叫人神魂颠倒。在虚拟战场上以一敌二的从容英姿，完美二字仿佛就是为形容他而存在。

在得知自己是S计划的产物后，他舍弃了战士的尊严与梦想，抛弃了爱戴自己的部下，不去寻找将他带于世间的、那位名叫露克蕾西娅的母亲，而是毅然决然地选择了名叫杰诺瓦的外星怪物。当仇恨的烈火在尼布尔海姆燃起时，也一并焚毁了与他英名同在的光辉往昔。不屑一顾地狂傲身影走进火焰中，将自己封闭在了那所谓的"命运"之中。随后雪崩组织为世界带来惊涛骇浪时，正宗的银锋却刺穿了星球惟一的希望之影。虽然一直在嘲笑别人是个傀儡，殊不知自己早已在不知不觉中被束缚了灵魂。



两年后他带着星球的愤怒卷土重来，却再度败于宿敌的剑下，留下了意味深长地话语后，消失在了乌云遮蔽的天空中。

"我……是不会成为回忆的……"黑色的羽毛纷纷飘落，那究竟象征着什么呢？

勇气・退魔

名称： 退魔圣剑
出处：《塞尔达传说》系列
拥有者： 林克

混沌之初，灵魂和生命存在之前，三位黄金女神降临在海拉尔的混沌之上。力量女神蒂茵、智慧女神奈露、勇气女神法罗尔，她们共同创造了海拉尔世界的全部。当三位女神回到天上时，她们留下了象征着神之力量的黄金三角。传说只要碰触到它，就会得到无穷无尽的力量，并会实现自己的任何愿望。总会有人对黄金三角虎视眈眈，黑暗之影在雾霭中蠢蠢欲动。

每当海拉尔王国陷入危机，就会有一位拥有尖耳朵、金头发、身着绿衣、名叫林克的少年挺身而出，与黑暗势力奋力搏杀。他不是什么被神选中的救世主，也不是什么王者贵族的后代，而只是一个普普通通的市井平民。他既没有撼天动地的力量，也没有才高八斗的智慧，但他只凭着一腔无所畏惧的勇气，挥动着从遗迹中拔起的退魔圣剑。

当潜藏勇气的心灵散射出万丈光芒，一切黑暗与妖魔必将统统退散。



纷争·灵魂

名称： Soul Edge、Soul Calibur
出处：《灵魂能力》系列
拥有者： 噩梦、塞万提斯、齐格弗里德

16世纪，关于宝剑“Soul Edge”的奇闻异录在世界各地流传开来。关于它的传说有着不计其数的版本，而无一例外地都说它是拥有无尽力量的神剑，但真相却在人们的交头接耳中被歪曲。它其实是一把可以剥夺使用者灵魂，喜欢贪婪地吞噬灵魂的恐怖存在。原来很久以前为了对抗邪剑，与之遥相呼应的一把充满了灵气的神剑“Soul Calibur”也随之诞生。

一群身分不同、各怀绝技的角色，聚集在这名为“世界”的舞台上，为了各种各样的理由，演绎着一场惊心动魄的战争。

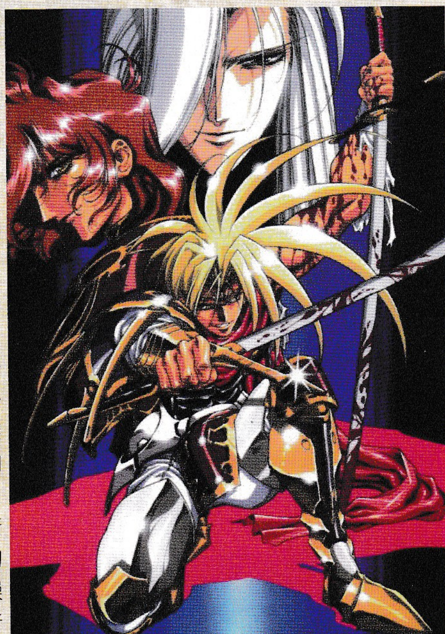
他们的目的，不约而同地都是那把“Soul Edge”。有人想要占有它，有人想要利用它，有人则想摧毁它……不同的目的为同样的目标而聚集，也因此产生了永无止境的纷争。

光暗·圣魔

名称： 圣剑兰古利萨、魔剑阿鲁哈萨特
出处：《梦幻模拟战》系列
拥有者： 众生群像

炼狱的烈火，深不见底的地下巢窟，暗潮汹涌处，囚困着混沌之神的宝具——魔剑阿鲁哈萨特。

清澈的湖水，倒映着被遗忘的古城，碧波荡漾处，悬浮着秩序之神的圣物——圣剑兰古利萨。



当我们踏上艾尔萨利亚这片大地，就因为人类将它们从封印中解放，围绕着光暗二神的对立争斗，波澜壮阔的战乱圣史便由此开始。多少世事此起彼伏，多少国家兴盛衰亡，多少恩怨与是非，多少英雄群像，都被卷入了这汹涌澎湃的波涛，随即消失在了黎明前的黑暗里。琴键奏响了战争的节拍，弦乐发出了焦躁不安的鸣动，指间的音符是在悼念谁的灵魂？看那星辰在天际陨落，逝去的人又有谁铭记？遗留在风中的战火，又埋藏着谁的笑颜？

两把剑犹如镜子的两面，映射出人心之中圣洁的光与罪恶的暗。该如何对待它们，只看你自己的决断。

红莲·遮那

名称： 赘殿遮那
出处：《灼眼的夏娜》
拥有者： 夏娜

当她出现在坂井悠二面前时，威风凛凛的孤高身影散发出灼热的温度。有如黑色大衣般的披风下，纤巧的小手中正握着一把大刀，延伸至腰际的火红色长发，仿佛跟不上飘舞的速度，炙红的火屑正在四散飞溅，流泻出令人不寒而栗的美感。

眼前这位炎发灼眼、外表只有十几岁的少女，则是以消灭抢夺“存在之力”、破坏世界平衡的红世之徒为己任的火雾战士Flame Haze中的一员。她身上佩带的会说话的项链，其实是红世之王天壤劫火阿拉斯托尔寄宿所用的吊饰，她也是被称作跨越时空的崇高之人。



为了监视成为宝具“零时迷子”宿主的坂井悠二，她决定留在他的身边。“吵死了！吵死了！吵死了！”而悠二无时无刻地唠叨，让自己内心中荡起了焦躁不安的波澜。在与人类相处的过程中，那颗坚强的心也在潜移默化地发生着改变。得知悠二被红世之徒掠去之时，她不顾一切地冲进了假面舞会，带着固执己见的任性，向混沌举起了手中的兵刃。撕裂无言暗夜的长刀声声铮鸣，身负红莲业火的烈焰阵阵脉动。尽管自己依旧口是心非不愿承认，但赤红灼热的瞳眸里已经泛起了温柔的波澜。

她扛起一直挂在腰间的赘殿遮那，背负着十字架在烈火的海洋之中驰骋，直到完成她天生的使命。

正邪·碎魂

名称： 碎魂剑
出处：《罗德斯岛战记》
拥有者： 贝鲁特、阿修拉姆



混沌绮丽风云变幻的时代，辗转于世界各地的吟游诗人，从竖琴中撩动出悠扬的旋律，传唱着魔神战争的英雄史诗。在那个魔物横行的世界，在这个充满诅咒的岛屿，为了对抗黑暗势力的入侵，勇者们开始聚集。

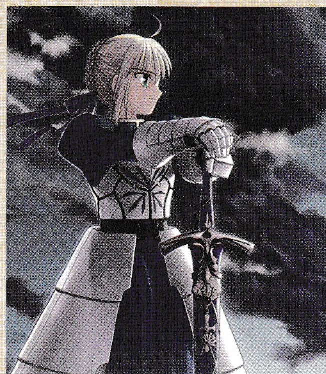
它本来是暗黑迷宫中，一个大魔神手上的一把剑。只要剑光一闪必定能捕捉到对方的灵魂，并将其震碎后吸入剑中，从而获得更为强大的力量。数百位在深渊里与魔物搏斗的英雄，如今却变成了堆积如山的森森白骨。鲜血与牺牲终于换来了希望的光，正义也终于战胜了邪恶。而亲手打倒魔神的七英雄之一的贝鲁特，却被它夺去了心智变成了邪恶之人，剑贪婪地吮吸着腥红的血与生命的魂，让这个恶魔青春永驻永不衰老。但时间终归收走了贝鲁特的生命，它又成为了黑暗骑士阿修拉姆的武器。在接二连三的战斗之后，阿修拉姆带着它穿越了奇迹之海，去另一个地方开辟属于自己的新天地。

它并非正义，也绝非邪恶，只是一直在跟随主人的意志，是正是邪？全由心在带领。



王者·荣耀

名称： 石中剑
出处：《Fate/stay night》
拥有者： SABER



"拔出此剑者，即为不列颠之王。"金发碧眼身姿娇小的少女，认真地凝视着眼前的神剑。这位骑士所承载的重任，便是从那时开始。

拔出石中剑而成为王的亚瑟，十年的杀场征战而未尝败绩。国家与人民，理想与梦想，她都一直在竭尽全力地守护。然而，为了成就这份理想，她失去了很多东西。而孤独，是她选择了"守护理想"得到的惟一。她想让任何人都得到幸福，但这份只有在理想中才能实现的梦，将她带入了早已被决定的未来。遭到背叛而悲惨死去的王，在由尸体堆积而成的山丘上，迎来了最终的孤独胜利。来自远古拥有神圣之力的圣杯，或许可以让一切重头再来。怀抱着正直无私的伟大理想，变成了英灵的她穿梭在时空中，与有着想要成为"正义的伙伴"的卫宫士郎相遇了。

参加圣杯战争的目的比任何人都要无私，只是为了得到一个可以重新选择的机会。在将聚集了人类一切污秽罪恶的圣杯亲手打碎后，终于到达了遗世孤立的理想乡（Avalon）。而那把誓约胜利之剑，仿佛是在回应着她的人生，象征着一个王者的荣耀，纯洁无瑕，锋利执着。原来，自己所做的一切，并没有任何错误。

怀着这份安宁微笑着离开人世，长眠在那片曾经有你的森林之中。

死神·斩月

名称： 斩月
出处：《死神 BLEACH》
拥有者： 黑崎一护

冷月如洗，夜幕空寂，世间万物，恍若凝炼。平凡的生活被突如其来的美女死神打破，从此自己便背负上了不可推卸地重大使命。在过了一段斩虚除灵波澜不惊的日子后，尸魂界的使者竟悄悄尾随而至，带走了已犯下重罪的外逃犯。黑崎一护和同伴为了救出露琪娅，向尸魂界奋力挺进的脚步踏响了救出的序曲！护廷十三番队的轮番上阵，自然给营救增加了不小的难度，而斩魄刀的华丽相交进而掀起了激斗的狂岚。

黑白交织的灵压冲破了尸魂界阴霾的天空，天锁斩月击碎了千本樱景严飘落的花刃，震耳欲聋的轰鸣在净灵廷上久久回荡，隐藏在蓝染之死下的惊天阴谋也渐渐地浮出了水面。一番波折后获得了代理死神资格的一护，终于正式成为了尸魂界认可的真正死神。然而噩梦还未结束，蓝染率领破面军团再临，掠走了拥有某种特殊能力的井上织姬。

斩月刀锋的冰冷一如既往，映照出前方漫长而不知尽头的路途。



白梅·逆刃

名称： 逆刃刀
出处：《浪客剑心》
拥有者： 绯村剑心

飞天御剑流的传人都有一颗悲天悯人的慈爱之心，你总想用手中的刀去开创一个众生平等的新时代，剑虽可杀人但亦可救人，可现实与理想从来都是天差地别。杀人？被杀？在那个善与恶的概念模糊不清的年代，你也只能二选其一。

春观夜樱，夏望繁星，秋赏满月，冬会初雪——倘若世界都能有如此的良辰美景，你手中的剑又怎会被鲜血所染？相逢的血之雨夜中，素衣如雪，淡香如梅，杀人的剑子手被白梅的圣洁所洗涤。二人的邂逅，不过是悄悄地拉开这个悲剧的序幕。为复仇而来的雪代巴竟迷失在你的温柔中，你们其实已经成为早有预谋的圈套中的棋子。

你在得知真相的战斗中方寸大乱，被刀砍中的白色身影倒在了你的怀里……你曾经许诺过给她幸福，却又亲手夺去了这份幸福。万籁俱寂，落雪无痕，白梅香飘散在冰天雪地里，铭刻在脸颊上的十字伤，早已深深刺入了你的灵魂，也在心上烙下了挥之不去的伤痛。从此以后，这个令无数人感到恐惧的拔刀斋，也随着历史的车轮成就新的篇章。



明镜·水禺

名称： 水禺刀
出处：《十二国记》
拥有者： 中岛阳子

品学兼优的中岛阳子在学校中似乎是个异类，整日在学校里唯唯诺诺，而如火般艳红的长发更是同学间经常议论的话题。然而冥冥之中自有"天意"，一个自称"景麒"的人来到了她的面前。在通过"蚀"将她带到了一个陌生的世界后，便在怪物的攻击下被迫离散。但无人陪伴的异界旅途，任其一个人自生自灭，那份绝望无助的心情，对未知的恐惧被剑鞘探知，变成了纠缠自身的心魔，并唆使她逐渐地失去良知。

乐俊的出现只是一个向导，面对心魔的纠缠不休，她终于斩断了这份迷茫，准备接受这个世界的一切。这个世界是由"天"统治的，而这里更有十二个国家，麒麟代表"天帝"下达天意，十二个麒麟十二个国家，麒麟选出王来统治国家，无论贫富贵贱，都要对他宣誓效忠，而他将与麒麟互换盟约，成为同生共死的约束者。

在了解了庆国的前尘往事之后，想不到自己竟然就是庆国的王。成王的路上可谓一波三折，登上王位之后也并非天下太平。国家之间的勾心斗角，王的权力被乱臣架空，行走在世界的道路中，难免会迷失方向。于是为了理解天道，走向真正的王道，她卸下了至高无上的身分，以平凡之姿融入了民道中。当她骑着景麒俯瞰身下惊愕的众臣时，她也终于在逆境中成长为了真正的王。在困境前你不能永远逃避，只有勇敢面对才不会彷徨。

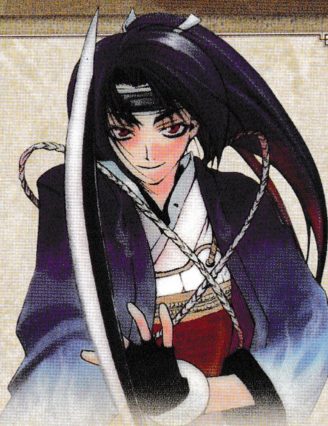
心不过是一面镜子，有正反之分，那是光明与黑暗的人性共存的地方，如明镜般的水禺刀，其实时时刻刻都在映射着她的内心。

"心是不需要鞘的。"她如是说。



樱色·乱菊

名称： 菊一文字则宗
出处：《新撰组异闻录》
拥有者： 冲田总司



时间回到了那个动荡不安的幕末年代，夏日正午时分熙熙攘攘的集市中，路人为之侧目的焦点，永远是一个白衣胜雪、怀抱小猪、手提点心袋子、脸上挂着温柔和曦般笑容的青年。无论是浅笑颦停还是撒娇嬉闹的样子，在新撰组中都是如同吉祥物一般的存在。但只要拿起了菊一文字，便化为阴冷孤绝的厉鬼。只要听到命令，不管对方是谁，生杀予夺，毫不手软。

锋锐的则宗带着执着落下，鲜血溅满浅葱色的队服，刀光闪动的瞬间，无关乎正义与邪恶的认知。池田屋事变中，熊熊烈火仿似壬生狼的爪牙，准确无误地咬断了猎物的喉咙。"诚"字的大旗红光飞舞，冷俊漠然的心中依旧坚持着不变的信念。然而青春的岁月经受不住疾病的侵蚀，在百花盛放争奇斗艳的季节，结束了他年仅二十六岁的坎坷人生。

如同早春樱色绽放的瞬间绚烂，短暂而漫长，凄美而艳丽；仿若晚秋白菊飘摇的淡雅幽香，素洁而高贵，孤傲而平和。纷飞的花瓣打在心头，只留一地的残花枯叶，虽已凋零，却永世芬芳。

生死·六幻

名称： 六幻
出处：《驱魔少年》
拥有者： 神田优

19世纪末，曾经制造过大洪水的千年伯爵携诺亚一族卷土重来，妄图再次带来"黑暗三日"将世界毁灭。而他用机械、灵魂与悲剧为原料制造"恶魔"，让它们成为攻击人类的恶性兵器。而分散于世界各地的无辜者，在黑色教团的组织下慢慢聚拢。他们是人类对抗黑暗的惟一希望，不过都是些风华正茂地年轻人，若说最引人注目的驱魔师，别扭的长发美少年绝对当仁不让。

"如果你遇到危险我绝对不会去救你！"总是一副不苟言笑的模样，在面对新同伴时便这样直言不讳，冷血无情的面孔令人胆寒。他宛若杀戮恶魔的机械，在战场上不顾性命地冲锋陷阵，即使圣服染血遍体鳞伤，也会在口中重复着"我不会死"。他只会在这条路上勇往直前，但却竟在那时显得犹豫不决。

空寂的小镇上丑陋的人偶被人歧视，茫然若失的歌声揭开了心中的伤疤，仿佛一首安详的摇篮曲般催人入梦，惟有彼此相伴的瞬间温暖才是永恒。清冷明亮的月光洒落人间，屋内停着装满尸体的棺材。是谁载着亡魂去往无尽的混沌？又是谁在撕心裂肺地放声而泣？其实活着就是在赎罪，而幸福也就无从谈起。这个世界根本不存在神明，那信仰祈祷又能换来什么？

"有牺牲才能有救赎。我们不是守护者，而是毁灭者。"这是他一向贯彻的信条。十字架下的咏叹调依旧悲凉，原来我们一生下来，便已经死了。





白鹰·烙印

名称： 烙印之剑
出处：《剑风传奇》
拥有者： 津

这个世界是否真的有操纵命运的神之手？

白鹰孤寂地飞过天空，日蚀的阴影笼罩大地。霸王之卵在强烈的呼唤中睁开了眼，四位神之手前来迎接新的成员。世界之巅上正翱翔着那只白色的光之鹰，那光芒璀璨的身影究竟是天使还是魔王？为了到达梦想中的白色城堡，便让无数同伴们成为了祭品。鬼哭狼嚎般的悲鸣之后，亦是对曾经信仰的背叛。

而从那场噩梦般的疯狂魔宴中侥幸逃脱的人——津，也终于被黑暗和仇恨所俘虏。向使徒复仇的黑色狂战士，杀戮的生活根本不曾停止，背负着那个魔咒般的烙印，在命运的漩涡里奋力挣扎。他依靠仇恨而存活，依靠愤怒而战斗，在不知不觉中竟然变成了疯狂的魔鬼，也迷失在疯狂的道路中。

鬼眼·村正

名称： 村正
出处：《鬼眼狂刀》
拥有者： 壬生京四郎/狂

他终日背着药箱行走于山间乡野叫卖，灿烂的笑脸上仿佛停着阳光般的温暖。尽管有时会对其他的姑娘大献殷勤，但绝没有忘记自己心中思念的惟一。对别人说话时总是轻声细语温柔似水，性格善良随和的他却莫名其妙地失忆，自从身体内有了另外一个灵魂，平静安宁的生活也就此远去。

其实别人并不知道，这个壬生一族最强的杀人兵器，正是传说中封印了杀人鬼"狂"的超级剑客。遇到危险虽然会第一个逃跑，但会在同伴陷入困境时回过头来，奋不顾身地将村正横在面前，挡住敌人前进的脚步。他总会用坚定不移的语调，向狂大声喊出"杀人是不对的"。而狂又何尝不知道杀生的苦痛？沾满鲜血的双手和村正，无时无刻不在映衬着罪孽的所在。

两个灵魂在温柔与冷漠中转换，坚强的外表也不过是为了掩盖内心的脆弱罢了。冰封的障壁再也抵挡不住阳光的照耀，鬼的血色眼眸中已看不到曾经的伤痛。



尾声

镜头定格在喧闹繁华的都城街头，视线凝聚在无人留意的孤单角落，他们正静静地低头坐在那里；偶尔抬起那张桀骜不驯的脸孔，目睹着人来人往间的生生不息，嘴角竟扬起一抹淡然的微笑。

是因为沉浸在自己幸福的回忆中？抑或是对自身命运无奈的自嘲？夕阳的余晖让天地间的那个身影逐渐拉长，是什么让他们如此迷茫？

他们总想逃开这些是是非非，却又总是身不由己地深陷其中。而与他们形影相随的，永远是那把见证一切的利刃。

文 西格飞 编 胜负师 美编 NINA

这是传奇，一个持续了25年的传奇。

25年前，一位憧憬天空的青年放飞了自己的梦想。25年后，青年已经成长为动画领域首屈一指的监督。而他放飞的梦想，依然在无数人的注视下继续着天空中的翱翔。

这是一部属于我们这一代人的《星球大战》，这是人类自古以来征服天空的渴望，这是每个怀有壮志凌云情节的人都将其铭记在心的神话。

谨以此文，纪念“《MACROSS》系列”25周年华诞。



星辰的脉动

《超时空要塞》25周年纪念

序章

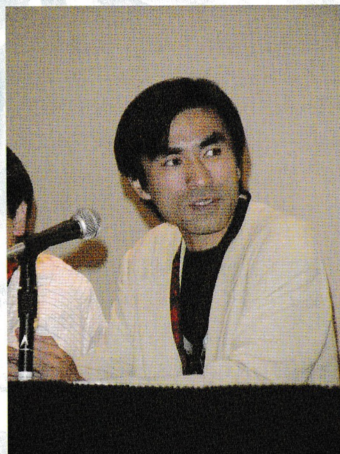
少年与天空的故事



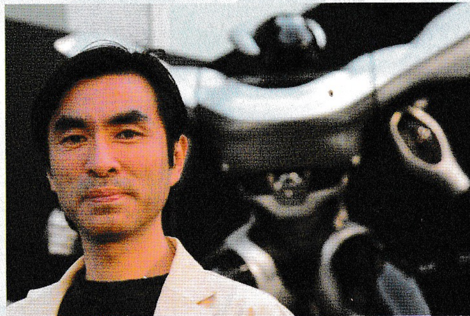
1960年，河森正治出生在日本富山县。儿时的河森和同龄的玩伴相比，并没有显出多少不同。惟一值得一提的是，父母为他在五岁时购买了一架德国产的慧鱼组装飞机模型（Fischer Technik）。当时尚未就读小学的河森对这架模型十分着迷，经常一个人在家研究飞机上精巧复杂的变形机构。这个爱好此后成为了他的一个传统。时至今日，河森在设计机体时，依然会选择用乐高积木做简易模型的方式。也许正如某位著名的教育家所言：“兴趣是最好的老师。”河森与天空的结缘，便从这一架小小的模型飞机开始了。

进入小学之后，河森对模型的热衷依然没有停止，这时的他开始自己用硬纸板制作各种飞机模型。1969年，阿波罗11号飞船成功登月，宇航员阿姆斯特朗在月球表面迈出了“人类的一大步”。当时还是小学二年级学生的河森正治坐在电视机前目睹了这一历史性的时刻，时至今日，他依然对这一切记忆犹新。抱着对宇宙探索的浓厚兴趣，河森甚至跑到图书馆查阅了大量有关相对论的晦涩书籍。他的小学毕业作文标题即为《超光速宇宙飞船》。而在问到关于自己未来理想的时候，河森总会毫不犹豫地回答：“做一名宇航员！”然而梦想和现实终究是有差距的，日本的航天技术在世界范围内一直处于相对落后的地位，河森的梦想终究只能是梦想而已。时至今日，虽然河森已经成为一流的动画监督，但当问及他的理想时，他依然回答“做一名日本的宇航员！”“只要能够升上太空，不要说工作之类的，就连性命都可以不要！”

对天空、宇宙以及机械的狂热似乎是上天从小赐予河森的才华。升入初中部门后，河森随和的性格让他在班级中拥有了不错的人缘，并结识了一批志同道合的好友。在初中，河森继续着自己对机械的狂热，不过并不仅仅局限于飞机，而是扩展到火车、汽车等多个领域。今天，和他一起热衷于机械绘制的少年，大多已经成为了模型制造界的知名人物。河森一直非常怀念他的初中生涯，他认为，如果没有那3年的时光，就不会有今天的他。



1974年，日本动画界里程碑式的作品《宇宙战舰大和号》开始在电视上放映，这部影响了日本一代人的经典之作同样给河森留下了不可磨灭的印象。片中对宇宙精细真实的描绘和规模巨大的宇宙战舰深深地吸引了当时还是初三学生的河森。负责这部作品机械设定的公司是Studio鸥（以下简称为“Studio”）。在那个动画产业不算发达的时代，动画的机械设定草图还没有作为商品正式印刷出版。对机械极其痴迷的河森甚至跑到了Studio的办公地点，自己将原版草图复印了一份装订成册。也正是这次痴狂的出行，让河森和Studio熟络起来。



升入高中之后，河森一边继续着学业，一边为Studio打工。在社团活动中，河森认识了画工精湛的美树本晴彦，并很快成为了无话不谈的挚友。高中时代的河森继续着自己对飞机和各种飞行器的爱好。不过从这时开始，他逐渐通过阅读航空杂志了解各种科学知识，绘制的原创飞行器也不再简单地追求美观，而是以符合空气动力学为前提。

大学时代的河森，有了更多的宽裕时间。在Studio的前辈宫武一贵的辅佐下，河森参与了多部作品的机体设定工作，包括龙之子的动画《斗士高迪安》、永井豪的漫画作品《手天童子》以及著名的特摄片《奥特曼》都有河森的参与。此时的河森还为玩具大厂TAKARA的Diaclon系列玩具设计了大量变形机体，这个系列在日后成为了家喻户晓的《变形金刚》的前身。

正所谓时代塑英雄，上世纪60年代出生的日本人远离了二战时代的阴影，有了更加自由发展的空间。同时他们又不同于那些过于西化，沉浸于消费文明而丧失梦想的晚辈们。正因如此，他们成就一个又一个传奇。除了河森正治外，板野一郎、美树本晴彦、山贺博之、庵野秀明等如今动画界令各位耳熟能详的名家都是60年代出生的黄金一代。时代的契机让河森有更多的机会去追寻自己的梦想，这是他直到今天都感到幸运的事情。

永恒的传说

超时空要塞MACROSS

1979年，富野由悠季名作《机动战士高达》的播出奠定了真实系机器人动画的基础。不同于已往一味热血向上的风格，《高达》在动画中引入了大量现实元素和反战思想。Studio的松崎建一曾经参与过《高达》的剧本编排，这部作品也给河森留下了深刻印象。在《高达》播放完毕后不久，1980年春季，Studio开始筹划制作一部超越《宇宙战舰大和号》的新作。这部作品有别于传统的英雄式机器人动画，以讲述平凡人物的故事为中心，并融入太空探索和宇宙战舰两种流行元素。在确定了最初的风格后，Studio的人员便开始了正式的企划工作。在最初的设定中，主角所在的飞船只是一艘普通的宇宙战舰。同一时期，河森参与了法国动画《尤利西斯31》的设定工作，他为这部作品设计了一艘有别于传统“《高达》式”圆筒殖民地的都市型宇宙飞船，但最后没有被采用。后来这个创意被用在了Studio这边企划的新作中，并在战舰上加入了变形要素。河森将新作中的宇宙飞船设定为可容纳5万居民的城市，并将飞船命名为MEGALOAD。此时，片名初定为《BATTLE CITY MEGALOAD》。和战舰同步进行设定的是机体和各种人物剧情。河森为片子设计了酷似美国海军舰载机F－14的Breast Fighter战斗机以及将机器人与飞机融合在一体的GERWALK步行机械。男主角被设定为战舰上的飞行员，女主角则为舰桥上的操作长。美树本还设定了一位名为“林明美”的中餐店女服务生，三角恋情的关系已经初见端倪。

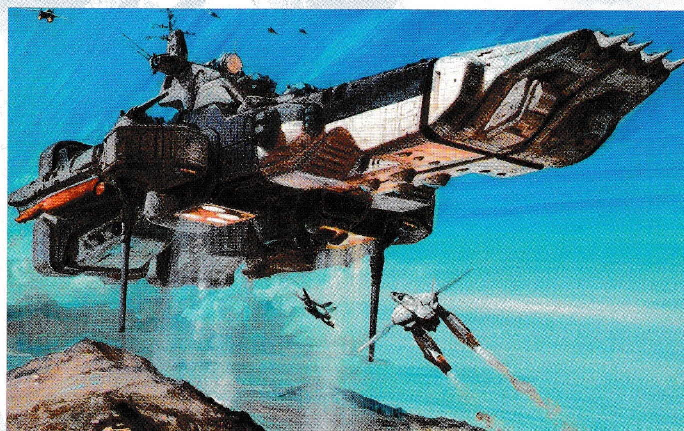
进入1981年后，《BATTLE CITY



MEGALOAD》的各种设定工作变得更加具体。首先是Breast Fighter和GERWALK两种机械为了玩具商品化而被融合在一起，成为了VF-1"女武神"可变式战斗机。林明美被加入了歌手的属性，以歌声为主题的剧情核心也在此时确定。与此同时，敌军间谍米莉亚和天才机师麦克斯这对重要角色也被加入进了剧本中。1982年夏季，《BATTLE CITY MEGALOAD》的剧情长度被正式确定为39话，并预定于1982年4月开始放映。然而由于赞助商方面的原因，原定于4月播放的本片又被推迟到了10月的秋季档期。此时这部作品的片名已经从《BATTLE CITY MEGALOAD》正式变为《超时空要塞MACROSS》(题外话：MEGALOAD并没有被彻底废弃，5年后的《Flash Back 2012》中登场的飞船就再次启用了这个名字)。由于这部作品当时的前景并不明朗，Studio将整部片子的长度从39话缩短为23话，很多剧情设定也被迫进行了重新设定。在原定计划中，整部影片将在林明美歌声伴奏下的决战中结束。1982年10月，《超时空要塞MACROSS》正式开播后，引起了轰动性的社会效应。由于这部作品欢迎程度大大超乎了预期，制片方又要求Studio将剧情从23话延长到36话。延长的故事被设定为宇宙大战结束后，发生在地球的剧情。

以上，便是我们今天所熟悉的《MACROSS》(下简称《M1》)的诞生秘话。虽然这部多灾多难的作品从企划到制作历经更改，但在今天看来，《M1》依然不失为系列中完成度最高的一部作品。提到《M1》大受欢迎的原因，不同的人会有不同的答案。有人会说是华丽的战斗画面，有人会说是精彩的配乐和插曲，还有人会说是细腻的感情描写。但有一点可以确定，《M1》对日常生活不遗余力的刻画才是让它和其他动画作品真正区别开来的要素。"《机动战士高达》系列"的机体和势力关系极其复杂，但在宇宙住民的生活和人文方面则少有涉及。而《M1》则向我们描绘了一个军事范围之外的，完整的宇宙移民世界。衣食住行的方方面面，《M1》都进行了详细的勾勒和解说。正是这种充满生活化的描写，令《M1》的剧情拥有了极强的代入感。

机体是《M1》这部作品令人难忘的亮点，作为航空迷的河森正治参考美国海军F-14设计的"女武神"可变式战斗机已经成为了"《MACROSS》系列"的一个标志。凭借着《M1》的成功，河森正治以机体设定的身分参与了《机动警察》、《攻壳机动队》等多部动画名作。甚至在Namco的模拟飞行游戏《皇牌空战》和FormSoftware的机甲游戏《装甲核心》中，我们也能看到他设计的各种机体。虽然《M1》中的机体种类并不像《机动战士高达》那样丰富，但华丽的战斗场景依然令人心潮澎湃。曾经参与制作《高达》、《传说巨神伊甸》等名作的板野一郎创造性地为《M1》设计了导弹齐射的战斗方式，天女散花式的华丽弹幕令所有人过目不忘。媒体对板野一郎的才华给予了高度好评，并称赞"板野制作的战斗场面变幻无穷，就如同看马戏表演一样"。从此，"板野马戏团"成为了《MACROSS》中导弹齐射的代名词。与河森正治相同，板野一郎也是一位铁杆的航空爱好者，志趣相投的两人从此成为了事业和生活上的挚友，板野也一直作为"《MACROSS》系列"的特技监督而活跃着。





歌声，作为《MACROSS》的主题，在系列中一直占有重要的地位。林明美作为动漫作品中最成功的虚拟偶像之一，为《MACROSS》在历史上写下了浓重的一笔。为林明美献唱的饭岛真理凭借自己清纯的嗓音和自然的唱功一炮走红，一举进入了演艺圈。和广为人知的饭岛相比，《M1》的另外一位奠基人——负责伴奏和配乐的羽田健太郎却经常被我们所忽略。作为老牌乐师，羽田为《M1》创作的交响乐充分体现了他的过人功力，《マクロス》、《我的男友是飞行员》、《0-G LOVE》、《爱在流逝》等金曲都是他的得意之作。即使以今天的眼光看来，《M1》的配乐依然无可挑剔，恢宏的管弦合奏和酣畅的吉他小调令人神往。正是由于《M1》拥有了一个高起点，FANS在日后谈及"《MACROSS》系列"作品的地位时，都将音乐视为重要的评价指标。

音乐是无需翻译的语言，也是连接不同世界的纽带。贝多芬的交响曲被全世界人所传诵，《M1》中林明美的歌曲也成为了连杰特拉帝这些外星种族都为之动容的天籁。在《M1》中，歌声是文化的代表。杰特拉帝和人类两个起源相同的种族，因为文化的隔阂而疏远，又因文化的重现而团聚。在《M1》这部作品中，并不存在传统意义上的反面角色。杰特拉帝虽然是不知文化为何物的蛮荒种族，却依然存在着布利泰和艾克西多这些令人敬佩的英雄。在当年观看《M1》时，一个镜头给当时还是学生的笔者留下了不可磨灭的印象：战争结束多年后，一名已经阵亡的杰特拉帝士兵的尸体漂浮在宇宙中，他的身躯已经化为了白骨，手中却还小心翼翼的保存着自己为之战斗的偶像——林明美的玩偶。以文化的独特角度来审视战争，使得《M1》避免陷入了传统反战作品的俗套，同时也令反战的主题变得更加深刻内敛，可谓编剧的高明之处。与MACROSS号的人民和杰特拉帝相比，作为地球当局的统合政府却显得如此丑陋卑鄙。他们为了封锁消息将MACROSS中的全部居民视为弃子，又过分迷信于自己的军事实力，最终换来了令人类几乎灭亡的命运。《M1》中最令人感动的，并非是一条辉或罗伊·福克这些战斗在第一线的英雄，而是全体船员和居民在空前危机面前表现出的乐观精神。在失去援军部队的情况下，MACROSS号依然艰难地返回了地球。在被当局抛弃后，MACROSS在宇宙孤独地继续战斗。即使是面对四百万基干舰队这样无法战胜的强敌，MACROSS依然用永不言败的气势获得了最终的胜利。作为宇宙歌剧的杰作，《M1》所体现的乐观向上的开拓者精神令所有观众都为之动容。

《M1》不但成为了日本动画史上的一部杰作，更成为了这个产业的

强力助推剂。在这部作品的制作名单中，我们甚至能看到庵野秀明、贞本义行、结成信辉等熟悉的名字，他们在今天都已经成为了业界的中流砥柱。有多少人因为迷恋《MACROSS》才决心将自己的一生奉献于动画事业，又有多少人因为《MACROSS》中浩瀚的宇宙而重新回到对未来积极的渴望中去？我们无法统计。至少，《MACROSS》所背负的人文意义不可磨灭。

1984年，就在TV版《MACROSS》完结一年后，Studio制作的剧场版《超时空要塞MACROSS：可曾记得爱》正式公映。当时年仅24岁的河森正治担任了此片的监督一职，在业界引起了轰动。作为剧场版作品，河森并没有简单地将TV版的剧情剪辑成总篇集来敷衍观众，而是以另一个角度重新演绎了《MACROSS》的剧情。当年的TV版《MACROSS》虽然是素质一流的杰作，却也因为赶工留下了许多遗憾。河森尝试着在《可曾记得爱》中回归很多初期未能采用的设定。他在剧场版中将故意淡化了地球的概念，将MACROSS塑造成一艘孤独地在宇宙中航行的战舰。同时，女性杰特拉帝人被单独设定为新的种族——梅尔特兰帝，两个种族持续数万年的战争也为《可曾记得爱》的故事增添了一丝宿命的味道。此外，在人物设定方面，《可曾记得爱》也和TV版有所不同。林明美不再有中餐厅服务员的身分，而是直接以歌手登场。古罗拜耳舰长和克罗蒂亚等在TV版中战死的角色也在剧场版中生存了下来。不过限于篇幅的原因，和TV版相比，《可曾记得爱》的剧情显得较为仓促。主创人员河森正治本人对这部作品也并不满意，他甚至表示，如果以100分为满分，那么《可曾记得爱》也只能给予35分。好在观看剧场版的观众大多早就对TV版的故事耳熟能详，剧情上的瑕疵并不会让他们对这部作品产生负面评价。





作为耗资巨大的作品，《可曾记得爱》的声光表现可谓完美。在20世纪80年代的日本动画作品中，能够在画面上和本作一较高下的作品。恐怕也只剩下GANIAX花费8亿日元制作的幻之名作《王立宇宙军》了。《可曾记得爱》的精华部分在全片最后的8分钟。以TV版第27话《爱在流逝》中的林明美作战为基础，饭岛真理在炮火纷飞的战场中演唱了本作的主题曲《可曾记得爱》。这永恒的8分钟也从此载入了动画史册。作为日本动画界最脍炙人口的名曲，《可曾记得爱》的唱片销量当年高达50万套，知名度甚至高过了动画本身，让人不得不叹服林明美的巨大影响力。

在剧场版公映3年后，河森推出了《Flash Back 2012》。这部MTV性质的短片以林明美的经典歌曲为线索，回顾了《MACROSS》的剧情，并交代了主要角色的下落。自此，史诗般恢宏的初代《MACROSS》终于划上了完美的句号。

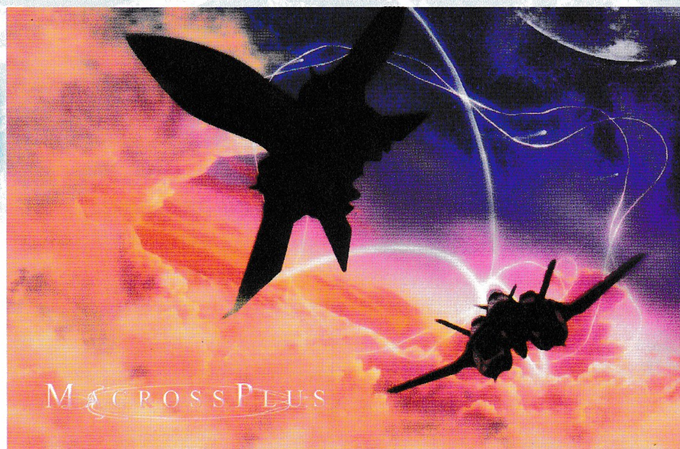
附录1：《超时空要塞MACROSS》与《太空堡垒》

1984年，美国金和声公司从日本方面购得了《超时空要塞MACROSS》的版权。金和声公司原本打算将其翻译成英文并在美国的电视台放映，但是根据当地广播电台组织的规定，凡引进海外剧集必须不少于65集才能播放。金和声公司创造性地将另外两部从日本购进的动画《超时空骑团》和《机甲创世纪》融合到了《超时空要塞》的剧情中，并进行了重新演绎。经过有机融合后，金和声创作出了一款世界观和这三部动画截然不同的作品，并将其命名为《ROBOTECH》。

20世纪90年代初，中国内地从金和声公司引进了这部作品，并将其译制为《太空堡垒》。《太空堡垒》分为三个部分：由《超时空要塞》改编而成的《麦克罗斯传奇》（共36集）、由《超时空骑团》改编的《机器人统治者》（共24集）以及由《机甲创世纪》改编的《新生一代》（共25集）组成，长达85集。《太空堡垒》被翻译成多国语言，在全世界60多个国家播放，其影响力已经超过了原作《超时空要塞》。由于《超时空要塞》也发行过美版，因此《太空堡垒》并不能简单地视为《超时空要塞》的美国版，二者是相对独立的两部不同的作品。在大陆《超时空要塞》并没有被正式引进，因此大多数中国观众在电视上看到的都是这部《太空堡垒》。不过平心而论，除去部分世界观设定和配乐不同外，《太空堡垒》的第一部《麦克罗斯传奇》和《超时空要塞》的区别并不大，《太空堡垒》在客观上也为《超时空要塞》在中国大陆的推广做出了一定贡献。值得一提的是，在大陆电视台上播放的《太空堡垒》只有83话。《麦克罗斯传奇》中的第33集《雨夜》和第34集《私人时间》由于未通过审核而未能在电视上播放。在2005年年初大陆发行的正版《太空堡垒》DVD套装中，这两话才得以重见天日。



开拓者的故事 MACROSS PLUS



在制作完《可曾记得爱》和《Flash Back 2012》后，《MACROSS》的制作组逐渐解散，各位主创人员也就此各奔东西。美树本睛彦以插画家和漫画家等多重身分活跃在业界中，并参与了《机动战士高达0080：口袋中的战争》等多部名作的人物设定工作。而擅长描绘华丽战斗场景的板野一郎则在OVA新作《无限地带23》中和美树本继续合作，并首次坐上了监督的位子。与这二位形成鲜明对比的，是无比落魄的河森正治。虽然在《可曾记得爱》中河森以24岁的年轻监督身分一举成名，但此后他并没有接手到任何动画作品，原创新作《舞梦》也最终夭折。



在整个上世纪80年代，河森依然作为机械设定师艰难地打拼着。一方面，《MACROSS》造就了他今天的地位。另一方面，他也深深地感受到自己已经被这部伟大的作品所束缚，无法打开新的思路。

1992年，《超时空要塞MACROSS Ⅱ：Lovers Again》以OVA的形态登场。这部作品集结了人设师美树本和剧本家富田佑弘多名《M1》时代的老一辈制作人员，却没有受到预期中的好评。坦白而言，《M2》绝非一部粗制滥造之作。美树本的人设依旧华丽细腻，由名家鹭巢诗郎创作的音乐也可圈可点。然而，大量直接抄袭自《M1》的经典桥段，不但没能让观众"再爱一次"，反而遭到了猛烈批评。事实上，《M2》这部作品并没有河森正治的参与，也没有经过Studio的允许。制作这部作品的公司是《无限地带23》的制作方和曾经协助Studio制作《M1》的龙之子。《M2》不但没能获得成功，在多年后还引发了多场马拉松式的版权官司，当然，这是后话了。

在没有接到监督工作的落魄年代，河森并没有一直消沉下去，他利用大量的空闲时间周游世界各地，参观各种博物馆和艺术馆，借此开阔自己的眼界。在一个人的旅行中，河森走出了国门，见识到了许多自己从未见过的世界。在他后期的许多作品中，比如《Genius Party》中的上海场景、《MACROSS ZERO》中浓郁的玛雅风情以及中国辽宁省的恐龙化石等等，都可以看出这段经历对他受益匪浅。1985年，在日本筑波举办了为期三天的世界博览会。河森在富士通的展馆中参观了由加拿大OminMax公司开发的3D立体激光投影装置。巨大的球型天像仪银幕上，播放的是银河诞生的壮观场面，向世界展示如同航天飞机拍摄宇宙一般的神奇魅力。在地球的鸟瞰图中，日本列岛就如同一座小山一般渺小。这套演示装置给河森留下了深刻印象。此后河森不但邀请OminMax公司参与合成制作《Flask Back 2012》，在日后推出的《MACROSS PLUS》中，CG动画制作的莎朗虚拟演唱会的壮观场面，也正是这次展会给河森带来的灵感。1984年，由华纳公司拍摄的奥斯卡获奖影片《征空先锋》(《The Right Stuff》)对河森的创作生涯起到了重要作用。这部纪录片讲述了美国第一批宇航员诞生的经过，片中对太空的向往和振奋人心的开拓者精神深深感染了河森。以至于在《PLUS》的主角勇和加鲁特身上，处处都能看到这些伟大的航天员的影子。

1992年，认为时机已经成熟的河森联合Studio，开始了《MACROSS》新作的企划工作。同年7月，河森正治和板野一郎等人前往美国进行取材。制作团队来到了位于加州的爱德华空军基地，并参观了基地中的空军试验博物馆。一年前，美国空军在这座基地进行了新一代先进技术战斗机的招标试飞工作，并最终选出了21世纪空军配备的主力机型。作为军事迷和航空爱好者的河森对这次招标自然早有耳闻，他对博物馆中曾经参与试飞的YF-23原型机进行了详细的拍摄取材。这次美国之行给河森和他的团队带来了大量的珍贵素材。在《PLUS》中，我们可以看到惑星伊甸上逼真的"新爱德华空军基地"以及和现实中的YF-23造型极其神似的可变式战斗机YF-21。如果说《M1》中表现的是美国海军原汁原味的航母文化，那么《PLUS》所宣扬的，则是浪漫的空军气氛。

1994年，和《可曾记得爱》相隔10年后，OVA新作《MACROSS PLUS》再次把人们带回到了那个属于宇宙拓荒和变形战机的世界。在《PLUS》的时代中，人类和杰特拉帝实现了和平共存，并在太阳系外遥远的惑星伊甸建立了自己的家园。勇和加鲁特这两位迷恋滑翔机的好友，在二十年后已经成长为优秀的试飞驾驶员。而伴随他们的儿时玩伴美翁，则从学生会的歌唱冠军变为了虚拟歌姬"莎朗之苹果"的监制。三位大学同学在七年前从伊甸放飞自己的梦想，又在七年后由于不同的原因回到了自己的故乡。统合军为了研发次世代主力机体，发布了招标试飞计划。因为陈年往事而交恶的勇和加鲁特，在计划中又成为了竞标的对手，开始了他们人生新一轮的赛跑……

正如同《红猪》迥异于宫崎骏以往的作品，《PLUS》的整体定位也是"《MACROSS》系列"中的一个异类。在这部作品中，没有宇宙怪兽，没有巨人入侵，只有发生在人和人心灵之间的战争。勇和加鲁特可谓"《MACROSS》系列"中两位最具个性的男主角，前者的轻浮张扬和后者的成熟稳重形成了鲜明的对比。但抛开性格的面纱，二者在心中怀揣的却是同一个梦想——对飞行和天空的渴望。勇作为统合军的王牌机师，在战斗中永远身先士卒出尽风头，即使被发配为试飞员这种以生命为赌注的职业，也从未后悔。他一直追逐着自己的梦想，无论是谁都无法阻止他渴望翱翔的翅膀。走上和勇截然相反道路的，则是他的玩伴美翁。作为虚拟歌姬莎朗的监制，美翁一直在用自己的歌喉代替未完成的莎朗献唱。虽然拥有了稳定的工作和舒适的生活，但放弃了歌手梦想的美翁无时无刻都感觉到自己的心在隐隐作痛。大学学生会时代的歌唱冠军，在7年后已经不愿用自己真正的歌喉在众人面前演唱。美翁的心中，回荡的是被梦想出卖的伤口和痛苦。

这是一个真正属于成人的世界，这里有酒吧，有赌场，有世态炎凉，也有男人的野望。大学毕业后，步入社会的人们，不再敢轻易去追随自己的梦想。成人的世界除了有希望和追求外，更多的是奋斗的艰辛和苦涩。与前作相同，《PLUS》也是一部以人为真正主角的动画。《M1》为我们描绘了梦想的美好，而《PLUS》所要表达的，则是梦想和现实的距离。正是这种主题上的升华，让《PLUS》的思想核心上升到了难能可贵的高度。和《M1》相比，《PLUS》更像是一部讲述男人之间友情和奋斗的作品。因此，《PLUS》不但在日本受到了好评，在欧美更获得了空前的成功。

在龙之子的《M2》失败后，河森也意识到，单纯的重复过去的模式并不能获得成功。从《PLUS》开始，他提升了一批业界初出茅庐的新人。在这部作品中，剧本从富田佑弘变为了信本敬子，人设也不再是美树本大师，而是日后以《新世纪福音战士》大红大紫的摩砂雪。





渡边信一郎在《PLUS》中初次担任监督一职，便将他独特的个人风格发挥的淋漓尽致。作为资深影视爱好者的渡边，一直乐于在他的作品中描绘吴宇森式的男人间的宿命恩怨。《PLUS》中勇和加鲁特亦敌亦友的关系，成为了剧情中最令人感动的亮点。怀才不遇的女音乐人菅野洋子作为光荣公司的作曲家，一直在为各种PC游戏制作配乐，《PLUS》则是她第一部独立完成的动画作品。同以色列爱乐乐团合作演奏的交响曲目气势非凡，完美地搭配了《PLUS》中壮观的空战场面。在歌曲方面，菅野大胆地抛弃了《M1》中甜美怡人的风格，将自己擅长的电子乐发挥到了极致。"莎朗之苹果"作为由人工智能创作出的电子偶像，和林明美无论是造型还是歌喉都有着本质的不同。《PLUS》风格独特的电子乐歌曲虚无缥缈，充满了魅惑的魅力。片头的清唱版《VOICE》配以青绿的背景，带给人以无上的意境，就像在倾吐一段思念、一段无尽的心事一般。凭借着《PLUS》的巨大成功，菅野洋子成功离开了光荣公司，以一位自由音乐人的身分创作了无数经典之作。而《PLUS》的主题曲《VOICE》，更成为了系列中可以与《可曾记得爱》齐名的天籁之音。在《PLUS》完结3年后，深受河森正治影响的渡边信一郎再次担任监督，联手菅野洋子和信本敬子，三人一起创作了宇宙歌剧作品《Cowboy Bepop》，打造了日本动画史上一个几乎无法逾越的巅峰。

在《PLUS》的4话OVA完结后不久，Studio推出了这部作品的剧场版。剧场版《PLUS》以OVA版为基础剪辑而成，删去了一些镜头，并加入了少量新剧情。其中，加鲁特和无人机X9 Ghost的战斗以及莎朗在地球的演唱会用CG技术进行了重制，比原版更加华丽。可以说，单独来看，无论是OVA还是剧场版的《PLUS》都是不完整的。对《PLUS》的剧情感兴趣的观众一定要将两部作品结合在一起看，才能发现更多的收获。

《PLUS》这部作品对于"《MACROSS》系列"的影响无疑是深远的。本作的成功，使得《MACROSS》避免陷入了很多动画系列不断重复自己的怪圈。从此，"《MACROSS》系列"开始向多元化风格发展。

听我的歌吧！

MACROSS 7

就在《PLUS》的第一话OVA发售后不久，"《MACROSS》系列"的第二部TV动画《MACROSS 7》就在电视上开始了放映。河森正治是在对过去作品反思中产生了制作这部新作的创意。他仔细品味了之前自己的杰作《可曾记得爱》的片尾。在决战中，虽然林明美用歌声感动了敌军舰队，但最终击败敌人的依然是VF战斗机的导弹。他对此发出了质疑的声音。"林明美真的是用歌声感动了杰特拉帝吗？还是说，歌曲只是被统合军当成武器，用来消灭自己的敌人？"虽然《MACROSS》强调的是文化和歌声的力量，但最后消灭敌人的依然是暴力，这本身就是个无法化解的矛盾。伴着这种思想，"《MACROSS》系列"最另类的作品《MACROSS 7》就此诞生了。





可以说，《M7》不但在"《MACROSS》系列"中独树一帜，在整个日本机器人动画史上也是一部叛经离道的作品。VF可变式战斗机虽然存在，但《M7》的战斗方式已经和之前的作品有所不同。主角巴萨拉这位摇滚歌手并没有选择用"板野马戏"的导弹齐射来消灭对手，而是用自己豪迈的歌喉去感动敌人，化解敌人的仇恨。在全片的开篇部分，面对强大的原始恶魔，统合军的部队如同玩具一般不堪一击。军队只知道一味地用武力来征服敌人，最终的结果却适得其反。巴萨拉选择了和军人相反的道路，用歌声的力量去和语言不通的种族沟通，并最终感化他们。在《M7》的结局中，巴萨拉的敌人原始恶魔并没有被消灭，反倒因为歌声而进化成了新的物种，选择了和人类共存的道路。

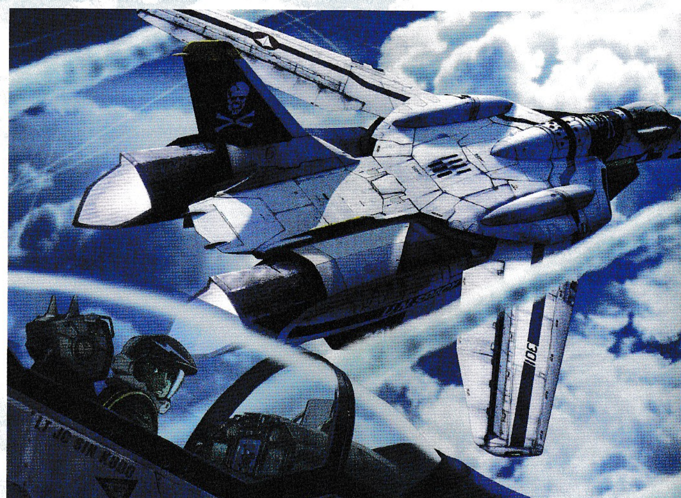
可以说，《M7》的创意是好的，但是这部实验性作品为了表现主题而加入了太多程序化的手法，表现也过于稚嫩，最终令《M7》成为了一部毁誉参半的作品。再加上剧本不算出色，《M7》的风格过于慢热，很多观众在观看了开篇的几集之后便失去了看下去的兴趣，不得不说是一个遗憾。

虽然《M7》并不算成功，但这部作品还是唤起了一定的热潮。除了49集的TV版外，《M7》还推出了剧场版《银河在呼唤我》和OVA作品《DYNAMITE》。负责本作人设的美树本晴彦还创作了漫画《MACROSS 7 Trash》。不过这部漫画作品和《M7》原作几乎没有关系，剧情也不算出色，因此也并未引起多大反响。

时代的阴影
MACROSS ZERO

就在《M7》的OVA《DYNAMITE》发售后不久，日本一家名不见经传的小型动画公司GONZO推出了一部OVA作品《青之六号》，并在业界一炮而红。GONZO这家公司成立于1992年，历史并不算悠久。但自从成立以来，GONZO就一直专注研发3DCG技术，经常为其他大型公司代工制作3D动画。1997年土星游戏《超时空要塞MACROSS：可曾记得爱》的片头便是他们的手笔。1998年的《青之六号》是GONZO的第一部独立制作的作品，充分展现了3DCG技术的强大表现力。在这部低成本的OVA作品中，GONZO不仅用3D技术再现了各种机械出色的重量感和水的流动感，还首次将2D人物和3D机体完美融合在一起，开创了一种新的表现方式。在有效控制成本的情况下，3DCG完全可以制作出媲美传统2D细致手绘的效果。而在对机械的重量感和质感的表现，以及机体活动的流畅程度等方面，3DCG更有着得天独厚的优势。河森正治作为机体设定人员为该片中设计了多艘潜水艇。在《青之六号》的制作过程中，数字化技术和3DCG对动画制作产生的革命性影响令他印象深刻。作为机器人动画资深监督的河森也开始考虑，如何将3D技术有效地运用到自己的作品中。

让我们把时间调回到1995年。这一年，一家初出茅庐的制作组Satelight推出了世界上第一部全CG制作的TV动画《Bit the Cupid》。随后，他们又推制作了以记录诗人宫泽贤治诞辰一百周年为主题的新作《春与修罗：宫泽贤治传》（《イーハトーブ幻想～KENJIの春》）。河森正治担任了这部动画的监督，并由此同Satelight相识，成为了这家会社的得力干将。和GONZO相同，Satelight也是一家以3DCG技术见长的公司。在制作了《基因攻防战》（《Gene Shaft》）和《地球少女》等实验性质浓厚的作品后，河森在2002年——也正是"《MACROSS》系列"诞辰20周年的黄道吉日，推出了OVA新作《MACROSS ZERO》。



如果说《M7》的评价尚且可以用"毁誉参半"来形容的话，那么《ZERO》的口碑则是史无前例的惨淡。对于老观众来说，他们对《ZERO》的态度可谓是极为复杂的。一方面，《ZERO》的确在形式上回归了很多系列一直沿袭的东西。但另外一方面，这部作品的精神内核却和以往的系列作品完全不同，令《MACROSS》的FANS对这部作品无不感到叹息费解。

经历了《M7》的剑走偏锋之后，《ZERO》重新回归了系列一贯重视机体设定和军事描写的军武派风格。凭借着Satelight强大的3DCG技术，可变式战斗机VF－0的每一个细节都被刻画到了极致，3D化后的"板野马戏"更是无比华丽炫目。由于《ZERO》将时间线设定在20世纪末，因此片中还出现了F－14战斗机、SH－60直升机和阿里·伯克级驱逐舰等现实中存在的武器，让众多军迷过足了眼瘾。《ZERO》中不但机体质感描绘的非常真实，水和光源的表现也非常到位。这部作品在画面上惟一的缺憾是由于过分追求战斗的华丽程度而丧失了少许真实度。片中的机体运动速度过快，略显失真。相比较之下，同期GONZO制作的3D空战动画《战斗妖精雪风》在机体的惯性和加速度方面表现的就比《ZERO》要强出很多。

《ZERO》的时间线设定在《M1》之前，可算作是系列的一部前传。1999年，巨型战舰坠落地球后，以美国为首的联合国成立了统合政府，并宣布在外星势力的威胁面前，人类应该抛弃现有的利害关系，进行超越国界的合作。然而，抱有旧意识形态的许多传统国家却逆历史潮流而动，统合战争就此拉开帷幕。

在长达9年的战乱过后，反统合军已经在战争中处于完全下风。与此同时，统合军在南太平洋的玛雅群岛上发现了外星人的遗迹，并出动特遣舰队进行回收。不甘心失败的反统合军出动了大量兵力进攻玛雅群岛，妄图通过抢夺遗迹中的外星技术来扳回目前的颓势。主角工藤新是统合军的海军航空兵战斗机驾驶员，在一次任务中，他所属的F－14小队遭到了敌方可变式战斗机的袭击，不幸全军覆没。侥幸捡回一条命的新被海浪冲到了玛雅群岛，并结识了当地的居民莎拉·诺姆姐妹。在经历了短暂的平静生活后，统合战争的战火也终于燃烧到了这座群岛上。工藤新在骷髅队长罗伊·福克的带领下换乘了VF－0可变式战斗机返回了战场，并再次投身于激烈的战斗中……

在剧情方面，《ZERO》显然是将《M1》的序章中一笔带过的统合战争放大化，并赋予了更深刻的含义。但令人费解的是，作为新世纪的第一部《MACROSS》作品，为何《ZERO》没有继续系列宇宙拓荒的背景，反而执着于这段原本无关紧要的过去？从世界观设定来看，《ZERO》对"《MACROSS》系列"的意义已经无可厚非。但是，单从剧情来说，《ZERO》这部作品已经彻底背离了整个系列的路线。战争的泛正义化（对垒双方的士兵都是正义的，不义的只是那些发动战争的人们）让《ZERO》的主题彻底陷入了俗套。

抛开主题思想不谈，《ZERO》的人物塑造和感情描写也显然在水准之下。工藤新这样一名如此自闭木讷的角色居然能够成为部队中的优秀军人，这种设定本身就令人怀疑。而他和玛雅土著居民莎拉的恋情，也充满了牵强和矫揉造作。在敌对角色方面的塑造，《ZERO》更是可以用"不及格"来形容。无论是被仇恨蒙蔽双眼的反统合军王牌诺拉还是阴阳怪气的教官D.D.伊万诺夫，都没能给观众留下更深刻的印象。事实上，"《MACROSS》系列"



一直都不存在传统的反面角色一说。即使是《M1》中杰特拉帝这种不识文明的蛮荒种族，也有布利泰和艾克西多这类受人尊敬的英雄。而《ZERO》中的诺拉和伊万诺夫则明显陷入了传统奸角的俗套。好在复出的骷髅队长罗伊·福克的表现依然可圈可点，《ZERO》才不至于在角色塑造上满盘皆输。

《MACROSS》向来不以描写政治斗争见长，而《ZERO》却一再重复地渲染新旧两大势力的背景。统合军和反统合军的设定如同冷战的阴云一般，在整部作品的上空挥之不去。在全片结尾处出现的鸟人更让无数观众斥责《ZERO》变成了一部彻头彻尾的神棍片。事实上，"《MACROSS》系列"一直都有超越科学常识的桥段，无论是《M1》的林明美作战和《可曾记得爱》，还是《PLUS》中AI控制全人类的"莎朗之苹果"事件，抑或是一边歌唱一边驾驶飞机的巴萨拉，都已经被观众所接受。为何采用同样手法的《ZERO》却会遭到一直的口诛笔伐？笔者个人认为，《ZERO》最失败之处在于抛弃了系列以来的精神内核。正如前文所提到过的，"《MACROSS》系列"的核心是乐观的开拓者文化，而《ZERO》则一再地在作品中大肆宣扬反对现代社会文明的理念，这种思想上的转变已经让"鸟人"无法再和浪漫主义联系到一起。《ZERO》的整部作品都散发着一股悲观与绝望的风格，和"《MACROSS》系列"显得如此格格不入。事实上，这一切都与河森正治的私生活有直接关系。在20世纪90年代后期，河森加入了超自然主义教派。因此他近几年来的作品，无论是《地球少女》、《MACROSS ZERO》还是《创圣》，都带有明显的反人类文明和扭曲病态的超自然主义风格。河森监督这种强制说教型的理念宣扬和偏激的世界观，已经注定了他在很长一段时间内无法制作出令人满意的作品。

最后要说的是《MACROSS》的灵魂——音乐。可以说，《ZERO》中配岛邦明的配乐在叙事性上无可挑剔，但一旦脱离了动画本身，便毫无艺术价值。系列各作的歌曲中，《M1》是文化的象征，《PLUS》是蛊迷人心的诱惑，《M7》则是沟通的工具。而在《ZERO》中，音乐的地位被下降到了史无前例的程度。配岛邦明的电子打击乐风格神秘而诡异，虽然和《ZERO》颓废死亡的世界观非常搭配，但显然无法单独作为艺术品来传诵。也许惟一能给人留下深刻印象的，只有最终话那首鸟人的《毁灭之歌》。不要说《可曾记得爱》或者《VOICE》等天籁，就算是《M7》里Fire Bomer激情洋溢的摇滚，也令《ZERO》难以望其项背。要想让哪首歌曲像之前的系列作一样还能被广泛地接受和传唱，则就更不可能了。

在《M7》的热潮褪去多年后，河森竭尽全力制作的20周年纪念作《ZERO》不但没有获得预期中的成功，反到遭到了观众的一致口诛笔伐。《ZERO》在口碑上的空前惨淡，也令他再次从"《MACROSS》系列"中淡出，而这一去，便是3年光阴……



新生与希望
MACROSS FRONTIER

2007年3月22日，在东京国际动画展上，Satelight公司正式公布了年内放映《MACROSS》TV动画新作的消息，并启动公开征选新一代歌姬的选秀活动。8月22日，日本青年馆举办了盛大的《MACROSS》25周年纪念演唱会"Minmay meets Fire Bomber"。在活动中，除了饭岛真里和福山芳树等老牌歌手在现场献唱外，还公布了歌姬选秀活动的优胜者中岛爱。与此同时，片名也被正式确定为《MACROSS FRONTIER》。



无论对于欧美还是对于日本而言，2007年的影视动画界都注定了是怀旧的一年。《忍者神龟》借助3DCG技术在大银幕上有了全新的演绎，《变形金刚》更是凭借精彩的画面表现横扫全球票房；沉寂多年的庵野秀明则祭出《新世纪福音战士》的复刻版在日本掀起了新的EVA狂潮。经历了一年多的视觉盛宴后，观众们原本认为2007年的最后一个月可以在平静中度过。然而，12月23日，平安夜前夕，河森正治却出乎意料地投下了一颗威力无比的原子弹。

这是献给所有FANS最好的圣诞礼物。如果只能用一个词来形容它，笔者会选择"完美"，如果再添加一个词，那无疑会是"感动"。作为25周年的纪念作，《FRONTIER》先行放送的第一话在素质上已经超越了2007年大部分剧场版动画。当我们看到一条辉和林明美对抗杰特拉帝的场景，看到从地球启航的MEGALOAD—01船团，看到林明美的中餐厅"娘娘"，看到在演唱会的伴奏下出动VF中队的标志性表现手法，看到新生的骷髅中队驾驶VF出击的恢宏气势，看到那一幕幕似曾相识的画面，掠过所有观众心头的，是一种无法用语言描述的感


▲新生代歌手中岛爱。



动。最后，25年来观众对"《MACROSS》系列"的爱在片尾曲《可曾记得爱》的泪水中溶解，升华……

经过了3年的沉淀后，Satelight的3DCG技术已经越发成熟老练。《FRONTIER》在战斗画面方面比《ZERO》更胜一筹，不但机体的动作更加流畅自然，对重量感和惯性的表现也有了长足的进步。续《PLUS》之后，菅野洋子再次接手"《MACROSS》系列"的音乐制作。不同于14年前那名怀才不遇的新人，在经历了《Cowboy Bepop》、《攻壳机动队》等顶级巨作的洗礼后，如今的菅野已经成长为了业界一流的音乐家。在《FRONTIER》中，我们可以聆听到她和华沙爱乐乐团合作录制的交响乐，气势恢宏的旋律完美地体现了宇宙歌剧所应有的大气与豪迈。在歌曲方面，《FRONTIER》也丝毫没有令观众失望。为"银河歌姬"雪露·诺姆献唱的中林芽依是早在13岁就成功进入圈内的天才实力派歌手。在2003年的Horipro新人选拔赛中，中林芽依从3万5千人中脱颖而出，获得了步入歌坛的资格。在片中，她能量感极强的歌喉令人过耳不忘。《FRONTIER》中林明美的继任者李兰华的声优中岛爱则是在河森主持的选秀活动中从5000名应试者中被选中的幸运儿。虽然19岁的中岛爱与中林芽依同年出生，但相比较之下，她的声线较为稚嫩，唱功也略显不足，但毕竟还有很大的发展潜力。河森正治希望她能够和片中的李兰华一起，同步成长。中岛爱能否成为第二个饭岛真理，让我们拭目以待。

2008年的TV动画界注定了会是不平静的一年。《FRONTIER》已经在2008年4月于日本正式开播，从迄今为止的反响来看，这部作品已经完全具有成为年度扛鼎之作的潜力。面对老牌厂商SUNRISE的《叛逆的鲁鲁修》和《机动战士高达00》的前后夹击，《FRONTIER》能否在困境中杀出重围？也许，只有时间才能告诉我们答案。同样作为大打怀旧牌的作品，有别于一味追寻过去的《ZERO》，《FRONTIER》踏上的是一条回顾和原创并存的道路。也许，这才是观众希望看到的作品，一部充满了无限新生与希望的《MACROSS》新作……

另一个领域
《MACROSS》相关游戏

1983，《M1》全盛时期也正值任天堂FC主机发售之时。FC上这款《超时空要塞MACROSS》应该是最为国人熟知的作品。即使是以当时的眼光来看，这款游戏的素质也只能算是马马虎虎。不谈画面，版面单一、手感生硬是其最大的缺陷。惟一值得一提的是它的背景音乐(万年不变的《小白龙》……)。

1993年在SFC上发售的《超时空要塞MACROSS：变形战机》则是FC版的续作，游戏中可以选择一条辉、麦克斯和米莉亚三名角色。得益于机能的提升，SFC上的本作在画面表现上比FC的前作复杂很多，游戏关卡也更加丰富。不过这部作品的难度非常之高，很多人甚至将本作评为"SFC平台最难的射击游戏之一"。

1997年在世嘉土星发售了《超时空要塞MACROSS：可曾记得爱》。虽然这部作品依然是传统的2D卷轴设计游戏，但凭借着32位机的强大机能，游戏的声光表现已经不是前两作所能相比的了。在游戏中还穿插了大量剧场版的动画和歌曲，充分发挥了CD-ROM载体大容量的优势。1999年，这部作品还被移植到了PS平台。

随着90年代中期32位机的出现，《MACROSS》的游戏开始逐渐向3D方向发展。1997年，《MACROSS 电子任务VF-X》(《MACROSS Digital Mission VF-X》)登陆PS平台。《VF-X》成功地在游戏中再现了VF战斗机的三段变形能力。不过由于制作小组对于3D游戏制作经验不足，游戏的视角很成问题，画面也算不上华丽，因此这款游戏掀起的波涛并不大。《VF-X》采用了原创剧情，并在创意上大量借鉴了《可曾记得爱》。在最后一关中，玩家可以驾驶着VF战斗机在歌姬的伴奏下冲入地方要塞内部，击溃对手。这种亲手演绎名场景的机会让很多玩家都感到热血沸腾。

1999年，《VF-X》的续作《VF-X2》在PS上发售。作为续作，《VF-X2》的画面比前作华丽许多，视角问题也得到了比较完善的解决。相比较前作较为薄弱的剧情，《VF-X2》在原创剧本上下足了功夫。本作讲述了统合军秘密成立的VF-X Raven特种部队同反统合势力战斗的故事。随着游戏的进行，玩家会逐渐了解到统合军内部不为人知的真相，并最终做出抉择。《VF-X2》中的"明迪拉斯之乱"在整个"《MACROSS》系列"的历史中具有重要意义，对剧情感兴趣的玩家一定不要错过这部作品。

2001年在DC平台还发售了《MACROSS M3》。和前两作的原创剧本相比，这一作的剧情走得更远。游戏将时间线设定在《M1》和《PLUS》之间近20年的空白历史，讲述麦克斯夫妇成立的特种部队"飞舞骷髅(Dancing Skull)"的传奇故事。河森正治全权负责了这部作品的机体设定，让玩家可以在游戏中操作VF-14、VF-5000等没有在动画中登场的"黑历史"机体。本作还拥有网络互动要素，在制作公司翔泳社主页的知识问答活动中可以









取得隐藏机体的代码，在游戏的任务模式中使用。

2000年，翔泳社在PS平台制作了《MACROSS PLUS》这部作品。游戏版和动画版采用完全相同的剧情，就连音乐也是照搬菅野洋子的手笔，令人感动。和"《VF-X》系列"以及《M3》这三部作品不同的是，《PLUS》中的关卡被分为空中战和地面战两大部分，机体无法任意变形。游戏采用了独特的单挑式系统，将3D射击和格斗游戏要素综合在一起。《PLUS》的画面在PS平台上可算相当出色，对动画原作的还原度也非常高。



2003年发售的PS2游戏《超时空要塞MACROSS》是《MACROSS》相关的游戏作品中最值得大书特书的一款。游戏由以《飞空之舞》闻名的专业空战游戏团队世嘉AM2和Bandai合作开发，借助PS2强大的3D机能，完美地再现了VF战斗机的三段变形能力和回旋机动动作。全弹发射型的战斗和在敌方密集的弹幕中回避攻击的设定也让这部作品忠实再现了原作中"板野马戏"的华丽感觉。玩家可以选择TV版模式和剧场版模式进行攻略，两大模式的关卡和剧情都完全不同，无形中将游戏的充实度翻了一番。

作为和《机动战士高达》齐名的真实系机器人动画标杆，在各种大杂烩类游戏中，自然也不会缺少"《MACROSS》系列"的身影。"《MACROSS》系列"正式参战"《超级机器人大战》系列"是从PS平台的《机战α》开始的。在这款游戏中收录了《可曾记得爱》和《PLUS》两部作品。游戏还原了VF系列机体的三段变形和机动性高超等特色，在流程后期玩家还能够使用威力强大的反应弹。从GBA平台的《机战D》开始，风格独特的《M7》也开始加入了这个大家族。眼镜厂的制作人员为《M7》的角色和机体设计了别出心裁的歌魂系统，令《M7》这部作品在游戏中显得格外与众不同。在眼镜厂和From Software合作开发的机器人动作游戏"《异世纪传说A.C.E》系列"中，也有"《MACROSS》系列"的机体登场。

在"《MACROSS》系列"25周年的悠久历史中，制作的游戏作品远不止上文中提到的几款。在街机、PC-E和PC等平台上，"《MACROSS》系列"都推出过不少冷门作品。不过这些游戏的素质都不令人满意，知名度也不高，在此就不多做介绍了。

附录2：系列历史年表

注：PC为Proto Culture，表示原始文明纪年；BC为Before Christ，表示公元前纪年；AD为Anno Domini，表示公元纪年。

年代	事件
BC 200亿年	宇宙大爆炸。
BC 100万年	生命从宇宙中出现，原始文明开始发展。
BC 50万年	原始文明纪年元年。
PC 2600	战斗型巨人生物兵器"杰特拉帝"开始量产，原始文明开始第一次宇宙移民扩张。
PC 2800	凭借着杰特拉帝的力量，原始文明占领了全宇宙70%的星系，并建立星际共和国。
PC 2870	原始文明的飞船来到地球，通过基因操作促进人类的进化。
PC 3000	杰特拉帝和星际共和国之间爆发全面战争。
PC 25000	原始文明彻底毁灭。
AD 1999	代号为S.D.F-1的巨型飞船坠落地球。
AD 2001	地球统合政府成立，统合军成立，S.D.F-1的修复计划开始，统合战争爆发。
AD 2008	围绕着原始文明的遗迹，统合军和反统合势力在玛雅群岛展开激战。原始文明遗留在岛屿上的改造装置鸟人觉醒，并准备对改造失败的人类进行毁灭。统合军最终将鸟人摧毁，统合战争结束。（OVA动画《MACROSS ZERO》剧情）
AD 2009	S.D.F-1修复完毕，并被命名为MACROSS。杰特拉帝军来到太阳系，第一次宇宙大战爆发。
AD 2010	基干主力舰队抵达太阳系，地球被彻底毁灭，波尔特沙旗舰被MACROSS号击破，第一次宇宙大战结束。MACROSS率领10万剩余人类和大量杰特拉帝人返回地球，进行重建工作。（TV动画《超时空要塞MACROSS》剧情）
AD 2012	林明美举行巡回告别演唱会，从此退出歌坛。第一次超长距离移民船团MEGALOAD-01出航，星际移民计划正式启动。（OVA动画《Flash Back 2012》剧情）
AD 2013	在距离太阳系11.7光年的距离发现适合人类居住的行星，并将其命名为伊甸。大规模移民计划开始。
AD 2014	MEGALOAD-01在银河中心失去联络，就此失踪。
AD 2030	统合政府主席辅佐官救出作战。VF-11初次投入战场。（DC游戏《MACROSS M3》剧情）
AD 2031	记录第一次宇宙大战的电影《可曾记得爱》公映，再次掀起林明美狂潮。（剧场版《超时空要塞MACROSS 可曾记得爱》剧情）
AD 2040	统合军公布次世代主力战斗机招标方案"超新星计划"。YF-19和YF-21在惑星伊甸的新爱德华空军基地进行试飞和项目对比测试。地球方面举办"宇宙大战终战30周年庆典"，在典礼中途发生"莎朗之苹果"事件，被统合军日后列为最高机密。（OVA动画《MACROSS PLUS》剧情）
AD 2041	统合军宣布YF-19为次世代主力机型，并赋予其VF-19的正式编号。
AD 2042	统合军采用YF-21的改进型VF-22作为特种作战机。
AD 2045	MACROSS 7移民船团遭遇巴洛达军团。
AD 2046	原始恶魔被成功击退（TV动画《MACROSS 7》剧情）人气组合MILKY DOLLS被绑为人质，后被统合军成功救出。（PS游戏《MACROSS 电子任务VF-X》剧情）
AD 2050	随着统合政府领域不断扩大，为平息移民船团发生的武装暴乱，统合军内部的独裁势力"拉古丁斯"成立王牌秘密特种中队VF-X Raven，Raven中队同反统合势力"明迪拉斯"展开作战。
AD 2051	部分Raven中队成员向反统合势力倒戈。"明迪拉斯"突入地球圈，击败"拉古丁斯"势力。统合军内部的独裁派被打倒，船团独立自治从此成为了统合政府的信条。此次事件史称"明迪拉斯之乱"。（PS游戏《MACROSS 电子任务VF-X2》剧情）
AD 2059	第25只移民船团MACROSS FRONTIER同第21只移民船团MACROSS GALAXY向银河中心进发，并和未知生命体VAJRA展开了战斗。（TV动画《MACROSS FRONTIER》剧情）



作者按：本作在写作过程中得到了T-sniper和freeAll的大力支持，特此表示感谢。

资料来源：惑星伊甸—超时空要塞中国联盟(http://www.MACROSS.com.cn/)、VF研究所(http://www.vf-research.com/)

文 ZATE 编 胜负师 美编 anubis

问世间宅为何物

解读OTAKU症候群

21世纪的今天，越来越多的青少年的精神活动和休闲时间被一种称为“御宅”的文化现象所占据。有人因为身为御宅而快乐，有人因为被称为御宅而避之不及；有人因为御宅文化而获得快乐，有人假借御宅文化逃避现实；为了一个塑料小人而一掷千金，和屏幕中的平面少女画像畅聊通宵……有人说这是社会现状造成的精神缺失，也有人说这是御宅文化本身的甜蜜陷阱，御宅文化到底产生着什么样的影响？欢迎收看本期的走近科学……不，是“御宅症候群探秘”。

说到宅，经常上网的动漫游爱好者，对“宅”这个字肯定是不陌生的。如果还泡论坛，使用QQ等即时聊天工具的话还能见着“宅”来“宅”去的爱称与对喷。今年开始连报纸和电台等主流媒体也时有发文，做节目对此字所涉及的文化现象进行过探讨。但好笑的是无论动漫游爱好者还是主流媒体，绝大多数都是在误读和曲解“宅”的本意，歪曲的词性替代了本应无垢的原生态。甚至还有代表主流社会价值观的卫道士举起道德大棒对它进行批判。荒唐的还有，在动漫游的小圈子里，“宅”也是略带贬义的词……诸如此等无需赘言，咱们就一步一步来做分析，给“宅”一个名正言顺、合情合理的归宿。

御宅

一章 OTAKU的真意

他们是在资讯之海中进化，获胜，生存下来的Newtype。

——冈田斗司夫

御宅族一词最早来源于日语，翻译自日文罗马拼音的“otaku”一词，日文平假名写法是おたく。日文的片假名写法“オタク”因“宫崎勤事件”被废弃（下文会提到缘由），偶尔能在网上见着其缩短的“ヲタ”，当然日文以外的地区则不讲究此间差别。

OTAKU这个的原意是指“贵府上”（你的家），在日语中也可当作第二人称指代词。一般公认的说法是于1982年在日本开始放映的动画《超时空要塞》（也就是曾在中国播映过美国编辑重制的《太空堡垒》第一部，本辑《游戏·人》中西同学会很宅地说明其中的故事和差别）中，主角之间互相用“おたく”称呼对方，并且按维基百科上解释：日本的名社会评论分析家中森民夫，在1983年的漫画月刊《漫画ブリッコ》12月号上连载的《御宅的研究》（「おたく」の研究）上首次用这个第二人称词来称呼动漫游爱好者，



▲组成GAINAX的元祖宅男们。

由此OTAKU开始正式诞生并普及化，成为其族群全体的代称。

在《御宅的研究》中中森民夫将御宅族分为两大类：

（1）消费型御宅族：拘泥于某种对象的拜物教徒，将时间和金钱全部投入到模型手办之中的御宅。

（2）心理型御宅族：热衷于把自己爱好的动漫游传播给周围的人，并且乐于用同人作品创造出新的衍生爱好。

著名动画公司GAINAX始创人之一，自称“Otaking（御宅王）”的冈田斗司夫对御宅族的定义为：在这个被称为“映像资讯全数爆发”的21世

纪中，为了适应这个映像资讯的世界而产生的新类型人种。换言之，就是对映像的感受性极端进化的人种。

通常互联网上比较常见的关于OTAKU的资料里也对OTAKU下了三个定义：(原始出处无可考)

(1) 有着高度搜索收集动漫游戏相关资料的人；(具体行为：对感兴趣的要素会使用网络搜索引擎，跑图书馆来解答疑惑)

(2) 拥有对影像和资讯爆发时的适应力。而且有着能跨过各个领域的资料搜寻能力，另外还要对影像创造者所发出的暗示和所包含的暗号，全部都能找出来并加以分析；(具体行为：玩《女神侧身像》时会去了解相关的北欧神话，看《圣斗士》时要会了解希腊神话，看《EVA》时试图去解读和考据编剧留下的象征符号和谜题)

(3) 不会满足的表现欲，无止境的想像力。(具体行为：经常参与网络同好讨论，创作同人志等衍生物)

也就是说，看完一部动漫画作品需要学



会和其他的作品做比较，分析动画的STAFF名单，收集相关的资讯加以解读，把脑中成形的知识以及理论和朋友讨论，在网络的论坛、BBS、甚至整理成册以"同人志"之类的管道中发表出来，这便是真正的OTAKU成长之道。在日本有一个全国统一OTAKU鉴定测试(地址 http://www.otaken.jp)，据说在第二回测试中，1107个参加者只有73名合格。当然此测试题目之难几乎不是正常人可以想像的，包括ACG范围内任何历史、细节和衍生的一切相关内容，有兴趣的可以登陆网站下载模拟试题看看。

综上所述，OTAKU是特指动漫游爱好者，并且是研究极深水平极高的铁杆爱好者。普通的动漫爱好者绝对不能称之为OTAKU。

我们再来谈谈OTAKU之外的其他动漫爱好者称呼，依深度不同而有差异。20世纪80年代初期，OTAKU一词还未流行开来的时候，70年代后期对动画爱好者称呼为アニメファン(anime fan，即动漫爱好者)。80年代后人们常用"ビョーキ"(日语病气的谐音)以及"二次コン"(二次コンプレックス的缩写，complex，即二次元爱好者)来称呼动漫爱好者，其中ビョーキ还着重强调对动画和同人志漫画有浓厚兴趣的人群，还略带称呼爱好低幼少女的萝莉控群体。在日本制英语中，マニア(mania，指狂热者、

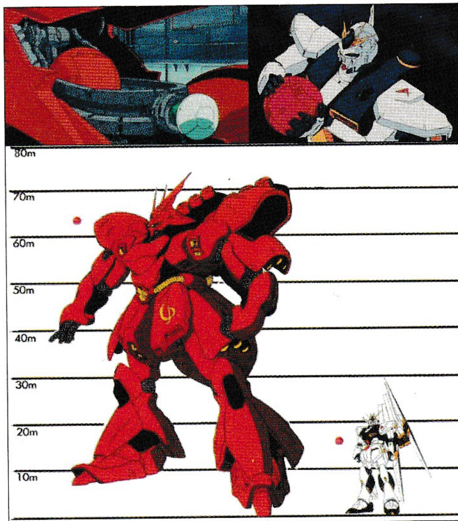


▲在秋叶原热舞"凉宫SOSO团团舞"的动漫爱好者们。这次由于人数太多了，中途就被日本警察给驱散了。

发烧友)一词和OTAKU有很大程度的相似之处。在日本这两个词也经常被混用，但如果仔细比较，两者层次上是有差异的，OTAKU要比mania等级略高，也就是说更宅！A-BOY，也是在日本衍生出来指代动漫游爱好者的词，并且是和御宅无法分割的专有名词，它全称是秋叶原系男生(アキバ系の男の子)，简称为秋叶原系。秋叶原原是日本著名的"电器特卖一条街"，御宅族对于高科技电子产品的需求比普通人大得多，所以位于东京都的贩卖数码影音等电器产品街道都有大量宅男聚集，其中的秋叶原就逐渐就变成服务宅男的特卖街了。

OTAKU这个词也并不限于形容男性，也能称呼有类似嗜好的女性，如"宅女"。当然，作为女性而言也是有特指名词的。由于大部分的女性动漫爱好者会具有"喜欢男同性恋"这样一个特征明显的倾向，因此重度的女性动漫爱好者一般称为"腐女"和"同人女"，腐女子原本是日本此类型的女性自称的词，后来引进华语社会后，被使用的更加广泛。而实际上，日本则常直接以宅女(オタ女)来称呼女性御宅族。或者，比较狭隘的称呼，"やおい女。另，腐女层次和某些"口味"较同人女来得高。

OTAKU一般特指，默认为是动漫游爱好者。但在日本也可以形容动漫游戏爱好者以外的群



▲笔者从MSL论坛扒来的图，这充分说明只有OTAKU才会将动画中的细节考证到如此程度。

体，特别是对于某种领域有异于常人的热衷，尤其是较特殊的领域，就可以称作おたく。例如军事御宅(ミリオタ)、铁道御宅(铁ちゃん)、电脑御宅(パソコンオタク)等等。

在中文世界里，OTAKU一词的词意没日本那么狭隘，能直接翻译为狂热者。可以引申指沉迷于某种兴趣爱好中而不可自拔的个人或群体，例如极端热爱历史、文学、摇滚、军事的人群。简单来讲，一般讲某人宅，他可能就是个动漫游的疯狂爱好者，如果讲某人是个历史宅的话，他就是个热爱历史的历史青年。

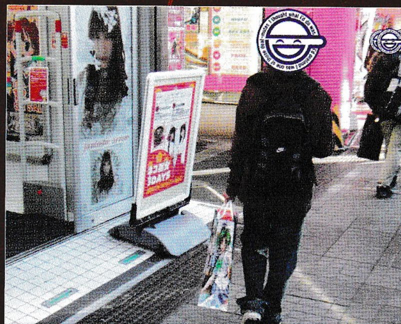
另外谈一个关于OTAKU的概念的常见谬误。通常关于OTAKU解释会特指御宅族是沉迷亚文化的动漫游爱好者，但亚文化这词来指动漫游是很不精准的。"亚文化在社会学中，是指在某个较大的母文化中，拥有不同行为和信仰的较小的文化或一群人"，亚文化和主流文化之间有差别，亚文化爱好者会有意识的在着装打扮、娱乐爱好、就餐、影音享受上做到与众不同。关于"众"与"亚"的差别，在20世纪60年代学者大卫·雷斯曼(David Riesman)就提出了大众和亚文化的差别，并且将亚文化诠释为具有颠覆精神。大众是"消极地接受了商业所给予的风格和价值"的人，而亚文化则"积极地寻求一种小众的风格。于是"听众……操控了产品(因此也操控了生产者)，就如同产品操控了听众一般。"(转引自Wiki)。可见亚文化是隶属蓬勃发展的后现代文化里的一支，它讲求小众、叛逆、反商业化、与主流不同。钻研纯文学和摇滚的逆反青年、顽固的知识分子、艺术家才构成其主体。动漫游恰恰相反，动漫游是一种非常商业的文化，有自己的产业链和高密度高复合的资本体系。虽然动漫游并不占据主流的地位，但它并不叛逆，并且很大程度上依附于主流而活着。动漫游毕竟是新生代的文化，羽翼未丰。它的主要受众是青少年，门槛很低，远远无法与需要高强度训练的文学、摇滚这些东西相比较。可以讲它小众，甚至非主流。但不能轻易和亚文化划等号。毕竟现在主流有个共识就是，给儿童观看健康的动漫作品是很好的(例如《哆啦A梦》、《樱桃小丸子》等等)。家长同意，儿童爱看，电视台也有良好的收视率。着于此，我们怎能轻易把孩童当成是亚文化的亚人呢?



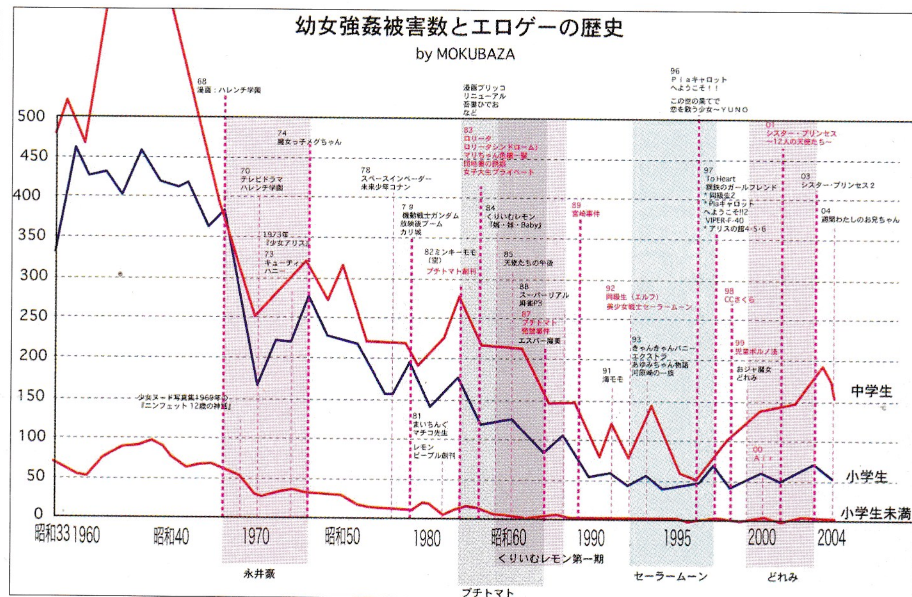
▲2007年，东京电视台举办了专门面向日本以外国家人民的"外国人秋叶原王大赛"，在总决赛上，华人御宅英雄——香港代表张家辉(左一)最终击败俄罗斯熟女夺冠。这位华人宅王宅历20年，梦想成为声优而赴日，并在声优学校中学习。

二章 OTAKU的异化

现在华语圈子里“御宅族”这个词是很少在平常使用的，一般都简化称呼为“宅”。但“宅”这个字的定义经常让某些人某些机构直接联想宅在家足不出户的变态（天知道它们是不是因为宅＝家给联系过去的）。在日本的话就更过分了，OTAKU在主流大众眼里就是个贬义词（这几年才稍有好转逐渐变成中性词），并且由于OTAKU对于ACG文化产物过度热衷，容易被社会大众偏见视为不事生产的废物。此外还被误解为不与人交往的人际关系障碍者，甚至被看成是潜在的罪犯。这种反智的等同和异化是对OTAKU的极大侮辱和亵渎。这部分我们就来逐步分析这种异化。



宫崎勤事件



▲从这张经过统计的图表我们轻易就能看出，OTAKU= 潜在罪犯，ACG 爱好者都是恋童癖犯罪者是赤裸裸的污蔑与极其恶毒的揣测。

从前面提到的，给动漫游爱好者的OTAKU称呼下定义的中森民夫，就率先在自己的文章里满怀恶意地描述OTAKU。由此开始御宅族这个称呼诞生起就被烙印上了深深的贬义与偏见。

首先必须承认，在一个正常社会，一个成年人还对服务对象主要是小孩子的东西感兴趣就一定会让人瞧不起。这是人类社会弱肉强食法则下的偏见定律。特别对于某些人来讲，一件文艺作品如果不具备色情暴力等成人元素，就是幼稚的，不内涵的。特别是在同时具备趋炎附势和倚强凌弱特性的主流价值面前，新文化代表的动漫游爱好者就是案板上的肥肉。有共同的敌人人们才会更团结，何况是欺负打不还口骂不还口的弱势群体呢？

因为缺乏沟通了解和人类一贯党同伐异的劣根性，所谓的主流对新兴文化压迫就是古已有之的一种惯行，在18世纪的法国，代表政府权威和主流价值的警察对巴黎文坛没有高贵出生和主职的文学家的称呼一概是“男孩”，这个男孩可不是形容舞文弄墨者的可爱，是一种不屑的谬称，哪怕你是五六十岁的中老年人也照扣你的男孩的帽子不误。在当时所谓主流的眼里，写文章写剧本写评论的人都是不务正业的混球，都是需要密探监视的危险人物、刁民。这些“男孩”其中可不乏今天被认为是哲人、伟人的狄德罗、卢梭等人。这也不过是两百多年前的事，所以很多在今天搞评论的就忘记了自己先辈所受的歧视，重新玩起了所谓的主流批判。

至于有人讲宅男不与普通人交往是一种病态的表征，这更是滑天下之大稽。俗话说，道不同不相为谋，亦各从其志也。两个人爱好志趣不同又何必处在一块闹不愉快呢？喜欢主流者看他们的电视节目去，喜欢动漫游戏的玩自己的去，井水不犯河水。其实在欧美的高级知识分子圈子里，电视俗称“傻瓜盒子”，看得越多智商越低。爱好就是爱好，单纯的东西，谁都不比谁强，没有必要为此而有什么优越感了。哪怕是你死我活的意识形态冲突也应该有个度的底线，不应该违背人性，实际上，世界文豪雨果在《悲惨世界》就塑造了一个保皇派外祖父和拿破仑主义孙子因为政见不合大闹矛盾的事。当然两人最后还是碍不过人心的美好而和好了。

如果世人都能做到“阳关道和独木桥”的处事原则，再加上一点时间的沟通和理解的话，那对于OTAKU的偏见应该就会随着时间而消弭的。甚至可能的话，动画、漫画、游戏的制作者也能变成英雄般的存在，就像18世纪备受歧视的文人知识分子到了19世纪在雨果和巴尔扎克带领称为代表人类世界的伟人，毕竟在今天宫崎骏等日本知名动画人也享有很高的声誉了。

可惜在1989年，动漫游爱好者的群体中间出了一个败类——不，也许不如说是“这个败类的爱好不幸包含了动漫游这个年轻的新生文化”——直接将大众和主流长期以来对OTAKU群体的偏见引爆——这就是臭名昭著的宫崎勤。

宫崎勤事件是于1988年～1989年发生于日本东京都与崎玉县，被害对象为四名4～7岁的女童，犯人将女童诱拐后残忍的分尸杀害。日本警视厅命名为“117号事件”。后此事件在日本称为“东京－崎玉连续幼女诱拐杀人事件”。

警察在罪犯宫崎勤的家中，发现了堆积成山的各种影碟，录像带中发现大量不健康的内容（事后查明，动画类在录像带总数内占

宫崎勤事件年表	
1988年8月22日	第一被害人（4岁）被诱拐。尸体被焚烧。
1988年10月3日	第二被害人（7岁）被诱拐，后在森林中被杀害。
1988年12月9日	第三被害人（4岁）被诱拐，被绳索勒死后尸体被抛弃在森林中。
1989年6月6日	第四被害人（5岁）被诱拐后杀害。
1989年7月23日	猥亵一名6岁女童，过程被女童的父亲发现并且跟踪，其后女童的父亲报警将宫崎逮捕。
1989年8月7日	警方以猥亵诱拐、强制猥亵罪正式起诉宫崎。
1989年8月9日	宫崎招认与第四被害人之凶案有关，次日警方据宫崎的口供发现第四被害人的头部。
1989年8月13～14日	宫崎承认与第一及第三被害人之凶案有关。
1989年9月2日	宫崎正式以第四被害人之凶杀案被正式起诉。
1989年9月5日	宫崎招认与第二被害人之失踪案有关。翌日警方据宫崎的口供发现第二被害人的尸体。
1989年9月29日	宫崎正式以第一被害人之凶杀案被正式起诉。
1989年10月19日	宫崎正式以第二、三被害人之凶杀案被正式起诉。
1994年11月30日	东京大学诊断宫崎罹患多重人格。
1997年4月14日	东京地方法院宣判宫崎勤死刑。
2006年1月17日	日本最高法庭宣判宫崎死刑。其后宫崎放弃上诉。

的比率没有想像中那么多)，日本媒体就像发现大便的苍蝇，给此事件进行了广泛的报道，除了批判罪犯和社会进行反思，就捎带了上了所有的动漫游爱好者。日本媒体均使用“オタク”这个词来称呼宫崎勤，从此在大众眼里オタク成为贬义词，只因一个简单的逻辑：“因为犯罪者是个动漫爱好者，所以OTAKU都是潜在犯罪者。”

当时的犯罪学家和媒体都认为色情动画是导致宫崎犯罪的诱因，也还和他幼年孤独的性格有极大的关系。可荒谬的是，宫崎勤事件后，日本法律并没有对保护儿童性犯罪作出什么巨大的对策。倒是ACG产业对萝莉倾向化严重的作品作出了自主规范，极力避免那些针对幼儿的刺激性描写。这让那些号称“大量的儿童色情媒介充斥着日本社会”的人情何以堪?

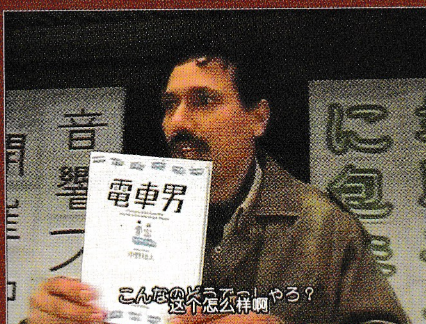
还有一种观点也比较神奇，就是觉得宫崎勤事件本身和犯罪者幼时及青少年时代的经历有极大的关系，是社会环境造成的，而“御宅”是诱因，更多地理解和关注青少年才是解决问题的最根本的办法。这种推理较前种合理得多，但还是有很强的倾向性。单纯地谈社会问题就只是社会问题而已，诱因这种东西不能成为核心。比如说日本是AV色情产业全球最发达的国家，如果按诱因逻辑推理，那全日本男性都是潜在的强奸犯。可惜现实里的日本并不是强奸犯罪率最高的国家。所以说用诱因来当借口打击或把责任归于新冒头的弱势文化群体是相当轻率的。

“御宅族”确实有这般那般的缺点，也许在工作、待人接物上不如普通人，但与儿童性犯罪并不具备必然的关联。2CH曾作过统计，日本潜伏着数量庞大的御宅族，犯罪者不过一两个例子。比例之低，理应认可“两者之间并不存在逻辑上的联系”。

而且日本对儿童的性犯罪比例，比较起欧洲美国南非等地区来看，是很低的。日本儿童性侵犯只不过是一些个案罢了，没有理由过分关注。这仅是工业文明社会无法避免的小概率事件，应以平和的心情来看待宫崎勤事件。

话又说回来了，一个宫崎勤所犯下的罪行能映射整个OTAKU这个群体吗?答案必然是否定的。因为这乃是日本主流社会那种恶霸式的扣帽子行为，完全是用强盗逻辑推倒出来的。菜刀杀的人更多，但为什么没人去批判菜刀的制造者呢?用偏激一些的观点来看：“一个人所犯下罪行，是因为他本身就已经是犯罪者这个名词了，什么家庭条件、童年阴影通通都是前后缀，恶人的罪并不是这些前后缀所能驱动的。”如果要思考他是被ACG毒害的，为什么不去研究他本身就是个变态者呢?遗憾的是，上个世纪的日本社会并不会宽容与理性的思考。“反正御宅族的爱好和地位都处于国家下层，那就顺便做一下国民发泄的下水道吧!”

电车男事件





由于1988在日本发生的宫崎勤事件就打破了御宅族与现实世界原本只是歧视关系的微妙平衡，宫崎勤的辩护律师甚至强调是由于动漫画的诱导而使得宫崎勤犯下了变态罪行。政府由此鉴开始了“恶书扫除运动”对所有公开发行的动漫画作品进行资格审查，也就是所谓的分级制度，对不合格的图书直接禁卖，无数画师失业(HGAME界就以此次事件为契机大大发展了成人游戏，因为画师们都转行担任HGAME的原画去了……)。日本动漫画产业为此遭受了毁灭性的打击，至1995年才开始恢复。据不确切的统计：2004年漫画印刷量仅为1987年印刷量的1/10。但由于日本动漫经济的多元化的发展，近年来日本动漫收益仍然年年增长。

媒体则把OTKAU描叙成“对某些特定事物的爱好极端偏执，而且老把自己关在家里不与人接触的变态”，并且有意识地让大众认为OTKAU是“龌龊又肮脏的潜在犯罪者”，把御宅族的形象彻底破坏到谷底，甚至连“OTAKU之王”冈田斗司夫在接受NHK采访时都被电视台“警告”不能说出“OTAKU”这个字眼。连有一定社会知名度的动漫爱好者都受到这种待遇，其他宅人所受的歧视更不消说，足见日本社会是报什么心态来看待御宅的了。历史上最高潮的还是在开某届COMIKET的时候，有记者跑到晴海会场外，拿着麦克风大喊“各位请看!这里有数万个宫崎勤的预备军!”到了这个地步，主流社会对OTKAU的恶意攻击差不多已经到了人伦底线，就只差和罗马教廷的宗教裁判所样把异端、女巫送上火刑架“救赎”了……

OTAKU可能不善言辞，但绝对是个爱好和平的团体，他们并不会刻意侵害社会其他成员的利益，这点绝不是一个宫崎勤可以改变的。其实日本社会恰恰应该对ACG和平圈住了大量人群感到万幸。类似的狂热团体日本多了去，而且每一个都比御宅族群更加恐怖和张扬，特别是作为全球第二大邪教大国的日本(第一是美国)，几乎天天都有宗教洗脑自杀的事件发生，特别是凶残的奥姆真理教还会跑去地铁放毒气。闻名世界的日本赤军更是疯狂到没边，他们在和社会主流发生冲突的时候，毅然用武力予于还击，甚至不惜流血殒命和警察发生枪战。咱们再换个逻辑思考。搞ACG的人通常是在自己闭锁的世界里求取认同，甚少影响他人，最多做做键盘战士，在互联网上打口水仗，可以说是标准的“人畜无害”。回首历史看看法国大革命大搞恐怖政治的雅各宾派的领袖：大屠夫伯罗斯庇尔，死亡天使圣茹斯特哪个不是学富五车的文化人，但他们拿断头台杀人就绝不手软，从被摘了王冠的路易十六夫妇到近代化学之父拉瓦锡，统统都可以被玛格丽特亲吻过脖颈(浪漫的法国人对断头台的爱称)。更多的例子无需再讲，一经比较就知道，御宅族这个群体相较其他极端的群体对社会的危害是多么小!

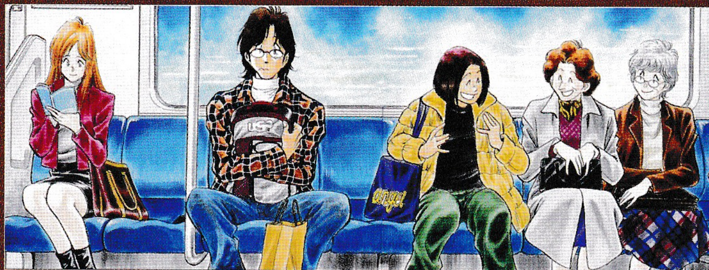
“无知造成偏见，偏见造成敌意”，中间都是缺乏互相了解的桥梁所造成的，而宫崎勤这变态所干下的罪行则是破坏了这座桥梁。御宅族这个团体和社会的隔阂越发加深，而宅的文化势力圈子又极小，不能让他们有实力去与外界的偏见和敌意做申辩斗争，如果相同的事件发生在文学青年这个群体身上，不知道会有多少大学里象牙塔里的老学究要站起来批判社会所给予的压迫和暴力了。记得咱们中学学过的《我的叔叔于勒》的作者莫泊桑，实际上是因爱好风月死于梅毒的，可是在今天任何一个社会的媒体都不会胆敢把文学家与嫖客性病患者划等号。社会的批判从来都是过于凌弱的，作为软柿子的OTAKU就活该被捏。扯了这么多，很明显笔者是在为OTAKU辩护，可区区几千字的言辞化解不了根深蒂固的偏见，笔者肯定不是第一个这么做的，也不是做的最好的。让OTAKU的地位扭转需要更为强大的力量。

现实社会里，真正的力量就是钱的力量。日本经济专家发言了，他们认为整个御宅族市场可以达到340亿美元以上，应该大力挖掘。资本主义体系下的日本人是十分看重“御宅”文化有着巨大的经济利润的，极力发展。所以日本社会一方面在道德上打压OTAKU，一方面又盘算着如何压榨OTAKU的钱包。

日本著名的社会经济研究团“野村综合



◀这是外菌昌也的漫画《AI少女》中主角的心声。可能也是很多阿宅的心声：“2D是完美的。会拉屎的3D女人，到底哪里好啊?”



日本著名的社会经济研究团“野村综合研究所”于2004年的“OTAKU市场报告书”中提出了这个市场有着23000亿日元的规模，但因为被认为当初的研究方向并不够广，而实际上的市场规模可能更大。加以意大利主办的“威尼斯双年展第9回国际建筑展”（La Biennale di Venezia），日本馆的出展项目便是以“萌”为主题，而且一些特定的二次元美少女画像还被一些国际知名的设计名牌采用，使其价值开始重新被世人所肯定。

当然，既然资本家们想剥削新的草根阶级，那么就一定会向政府与社会施压，影响舆论，但这是从经济考量。还有日本动漫游戏产品横扫全世界，ACG在全世界的影响越来越大，一直在默默兴旺发展的ACG已经形成了一个完整的产业链，并有以之对应的文化圈，如果这个文化圈一直被丑化下去，影响也不好。何况宫崎勤事件也过去十几年了，其间御宅族并无犯事。21世纪伊始，御宅族与社会的关系就逐渐开始解冻了。

不管怎么说，社会能与御宅族互相理解是件好事。如果是作为动漫游爱好者的宫崎勤毁灭了这个群体，那负责就是救赎的还要是动漫游爱好者，那就是新世纪御宅族的救世主——电车男。

所谓电车男就是讲述一位御宅族青年在电车上解救了一位被醉汉骚扰的普通女子，后来在网友的帮助下成功追求到女方并与之喜结良缘的英雄救美的喜剧故事。这是以日本2CH留言版为载体发生的真人真事，在市场经济的运作下，这部被改编的恋爱喜剧先是小说热卖，后来更是被改编为真人电影、漫画（分男女版）、日剧……《电车男》不仅在日本国内引起了一阵OTAKU系文化的热潮，甚至还波及到了整个中国地区（有反响的主要是爱好网络的动漫游爱好者，日剧版《电车男》在我国内地的一些电视台播放过，反响一般）。恰恰与宫崎勤相反的事发生了！同样都引起了社会对OTAKU的关注。虽然电车男和宫崎勤同样是用自己行动影响了他人和社会，但电车男却成功地让日本主流社会对OTAKU这一群体有了新的认识。可以说，电车男是用“爱”抚平了宫崎勤制造的伤口，为OTAKU族群和主流社会之间搭上了交流的桥梁。社会对御宅族的形象开始有了新的转变，认为以电车男为代表的“OTAKU群体”都是些善良、忠厚、老实、内向的人而已，并不是真的像以前人们想的那么变态……当然还是有那么一点点变态……

社会并不是能在短时间内全盘接纳御宅族的一切的，从对全国播放的日剧来看，它们只是把御宅族作为可以救赎的对象而已，就像一个嫖客解救了一个妓女从良，电车男只是把托尔斯泰先生《复活》中的情节给颠了个倒。剧中出现的关于OTAKU行为却是以一种嘲讽的态度来表达的，比如日剧《电车男》第一话中，男主角在车站不小心撞到女主角的同事，女同事见他是御宅族后却露出了无比厌恶的表情，个中的道理各位应该能理解吧。对于这一点，ACG界也颇有微词，反对者就指出，电车男就是一个小丑，只是一个伪OTAKU，充其量只是一个Mania。

其实说穿了，电车男现象只不过是借用一个偶然事件刻意制造出来的东西，没有一定民意和经济基础个体事件是升华不成热潮的。资本家捞了好处，大众有了点人性，那消解御宅族的负面形象就是必然，电车男只是一个契机罢了。

不管怎么说，社会目前能把OTAKU重新以“有点脑残的正常人”来看待，也算是很大的进步了。当然，什么时候能把研究ACG文化为业的OTAKU进驻大学，与象牙塔里的各专业学究们划上等号，那我们只能拭目以待。

三章 OTAKU的背后灵



“钥匙挂腰带，皮夹插后面口袋，黑框的眼镜有几千度来海边穿西装裤，他不在乎，我却想哭，有点无助，他的样子像刚出土的文物……”在去年发布的《我很忙》专辑里，小天王周杰伦的这曲美特斯邦威的主题曲《阳光宅男》成了颇受关注的目标。而且在最近，国内知名很多娱乐媒体在曝光梁朝伟与刘嘉玲的恋情时，也采用了“御姐遇宅男”的标题。美特斯邦威阳光宅男主题曲这一切似乎都在向我们昭示着，“宅男”正在成为流行风潮的下一个目标。它即将被当做一种流行元素，在自身毫无准备的状态下，去迎接一场娱乐化的璀璨包装。不得不说，这是很神奇的娱乐新闻描述。聚光灯下星光灿烂的周董怎么会和御宅扯上关系呢？

让我们伟大的华语圈歌星来关注御宅族，则是台湾媒体和电车男的功劳。

首先是台湾省于2007年开始，宅男这个词就不只出现在网络世界和动漫游圈里了，许多媒体新闻也开始使用宅男一词，例如台湾某报2007年7月7日的新闻就是写道“23岁宅男上网到中风”，其实仔细看新闻内容，不过是一名研究生必须经常使用电脑，导致病变而已。同年，2007年8月2日联合晚报3版标题也以“你家有没有宅男”为标题，把宅这种行为形容成一种病态……在台湾的“宅男”一词与日本所认知的御宅族已经有所差异。而追溯台湾宅男一词的流行在于2005年8月时开始，台湾批踢踢

附录插播：愚蠢的台湾娱乐节目

台湾中天综合台的“全民大闷锅”在2007年7月19日中以“大学录取率高，毕业失业率也高，一堆宅男懒毙了，我们下一代该怎么办？”来当作主题，主持人并说出“腐女就是指腐败的女人，没有前途的啊”和“宅男已经连线起来，快去找工作好不好”等字句进行错误性的报道，更丑化御宅族与腐女，之后在网络上引起一片挞伐，甚至有拒看全民大闷锅的行动出现。在吴宗宪主持的娱乐节目《我猜，我猜，我猜猜猜》中以“社会的米虫”字眼来污辱御宅族，引起大众的不满。此公作为娱乐小丑把大众的偏见表现得是淋漓尽致，吴宗宪甚至还在某期节目中诽谤大人气的轻小说《凉宫春日》系列”为黄色小说，直接导致台湾国际角川书店发布告表示对其下三滥表现的遗憾。

这一系列事件的最高潮出现在某位黑涩会女艺人身上，这位名气不大的女星在台湾中视的娱乐节目中竟然喷出了“宅男不该生活在这个世界上”。甚至一些社会地位比宅男高不了多少三流插画家也在台湾表达对动漫游爱好者的不屑。对此，台湾宅圈的超弩级人物朱学恒进行了毅然的反击。朱学恒在自己的博客上（博客名称是“朱学恒的阿宅恋爱相谈室”感觉倒是很微妙……）上用自己作为OTAKU的地位和收入（其身为台湾文化奖的最年轻得主，同时翻译《指环王》版税就达3000万台币）抨击了这些人连出生的资格都没有。（好吧，其实笔者并不赞同这种形同“以暴制暴”的比拼……）

实业坊（ptt，台湾的一个电子布告栏集合点）的版面（如Hate、JapanDrama等相比于日系动漫，主题更接近日系流行的版面）流行看《电车男》的日剧，由于内容是一个不修边幅的日本御宅族与高挑美女邂逅的故事，届时台湾批踢踢网友开始喜欢在Hate板上戏称，自己在家里不出门很宅，或是那些整天上网的人根本是宅男，从这段时间开始便是“宅男”一词开始在台湾大肆流行。

并且有些“专家”、“学者”把宅男污名化不说，还几乎把所有只要是没有和社会有互动、不愿意与人交谈的男女，一律都归化“宅男”、“腐女”，认为这是一种病症需药物或精神治疗。现在在台湾某些大型动漫游戏网站只要一提宅，就会有一整票的愤怒网络使用者对“宅”字进行解释和辩护。

简单来说，台湾的主流媒体认为：“只要是那些在家里常不出门，爱打在线游戏，或是没女朋友，穿著不修边幅，讲话迟钝就是宅男专属的特征”。这与内地媒体在“宅”问题上的认识基本相同。

要跟18岁的男生杨明（化名）约会，是件不大可能的事情。家住海珠区革新路的杨明，放学后只喜欢回家，在自己屋子里上网看动漫、看书或者听听音乐。他除了知道从家到学校的公车路线外，周围还有什么小区、超市等他一律“不清楚”。他通常不接手机，“可能有时欠费了，同学打不进吧。”最近，他更是一个多星期没看过电视，“不知道世界发生什么事情”。杨明两点一线的生活，被同学们称为“宅男一族”。

“父母可能会觉得他呆在家里最好，最安全，”胡良喜副主任认为，“一个隐蔽的青年后面一定有一个隐蔽的家庭。”有些家长对于小孩的成长过分保护，“担心他们出来不安全了，交到不好的朋友”，这样提供给了青少年隐蔽的空间。比如他们每天在房间里上网，不出门时家长会按时给他们送饭。（转引自南方都市报）

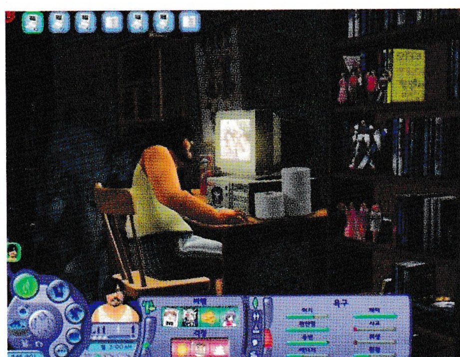
看吧，以上就是中国报刊对“宅”报导的一些摘录。可见无论是台湾还是内地对御宅族都是持批判态度的，虽然没《电车男》以前的日本那么过分，但仍然是一种曲解。

不光在中国是如此，御宅族原产国日本也有类似的情况。据报导，日本新东京宅男户组会就对日本某家杂志社提出抗议。230名宅男联合抗议杂志歪曲化他们“不工作、颓废、不出门、懒惰、肮脏是社会的米虫”。互助会的宅男们认为：一个宅男必须熟悉日本近20



年的动漫游文化，要了解新兴的作品的同时至少要熟悉50部以上的作品。宅男并不是足不出户，必须做到抽空就奔秋叶原“朝圣”。宅男必须具备充裕的电脑软件、硬件知识。很多宅男就算不出门工作也会利用网络和其他资源来以SOHO的工作形式挣钱。那些只会窝在家里偷懒打游戏，看漫画动画的人不配称为宅男。后来杂志社服软，把歪曲报导里的“宅男”改称为“家虫”。

反正在这些媒体眼里，“不与人接触而窝在家里的人就该是OTAKU，顺便还加上对异性害羞，不修边幅等缺陷于一体的精神病”。首先御宅族应该庆幸被扣上精神病的帽子可比当作潜在罪犯是宽容多了的。就像在前面提到的御宅族因为有个“宅”字，然后就理所当然的等于窝在家了。所以御宅族就只好和隐蔽青年划等号了。恩，从上面南方都市报的新闻里我们也能发现“隐蔽青年”这个词的。这隐蔽青年这个词字面很好理解，但怎么会和御宅族划等号？我们接下来分析。



▲ OTAKU？NEET？或是两种属性的混合体。

隐蔽青年，NEET。这个单词来源于英国，是Not in Education, Employment or Trainning的缩写，日本则翻译成“ニート”，日语里也有引きこもり，ひきこもり，引き笼もり等称呼，中文翻译为“尼特族”。一般指年龄在15岁到34岁，未婚，没有正式工作，也没有在学校里上学，更没有去接受职业技能培训，必须依靠家人为生的青年人。在美国把这种什么事情也不做，继续依赖父母而活的年轻人称为boomeramg kids，可译成“归巢族”。在法国，则称之为Cocoons，译为“茧居族”。根据日本劳动政策研究所的调查，截止2004年日本“NEET”一族的人数为75万。据新华社报道老龄科研中心的调查，中国有65%以上的家庭存在“老养小”现象，有30%左右的成年人基本靠父母供养。

在日本解读隐蔽青年的畅销书《NEET》一书里，作者把这日渐庞大的人群分为四类：

一、反对社会道德约束，追求自由生活的“享受型”；

二、不想与人交往，躲进小楼的“隐居型”；

三、对社会有莫名恐惧感的“惊呆型”；

四、认为自己一无是处的“受挫型”；

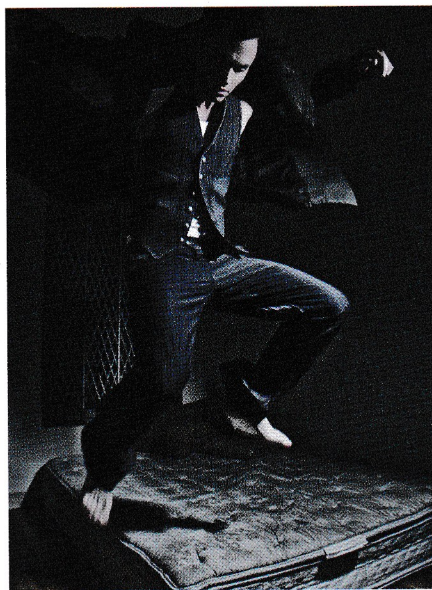
以上四大种类型，都表现出拒绝学习和工作，几乎与社会隔绝的共同特征。至于形成“NEET”族的原因，作者将其归结为人口结构老龄化，经济不景气和“国民勤劳义务的沦丧”。“NEET族”对社会产业的新陈代谢活力和竞争力都造成拖累，持续“NEET”的结果，往往会恶化成“三不”——不结婚、不生育子女、不供养父母并依赖父母生存。原本应该属于社会中流砥柱的15到34岁一代，竟失去了活力，不但不肩负社会生产的主力，反成社会的负累。

据调查，NEET族持续三个月或以上不与外界联系，工作、学习、交友、社区活动等都拒绝参与，更严重的会连家庭这个内在系统也不予联系。有关学者认为，造成这种现象和他们没有工作，又不上学，整天在家上网、打游戏机、睡觉、无所事事的趋向有关。除此以外，是从青春期开始，对上学或陌生环境感到恐惧而退缩的族群，一类是不想花时间与人交流或搞办公室政治，因此退回家里茧居的人群。年轻人提倡“茧居”是认为外面环境太复杂险恶，家成为现代人对抗外在社会的避难所。

总结一下，我们可以看出，这种隐蔽青年就是俗称的“家里蹲”、“啃老族”，是如造粪机器一般的存在。你要说他们患有心理疾病是完全没问题的，隐蔽青年确实需要接受治疗踏入社会好好工作养活自己，但是把御宅族和隐蔽青年划等号是绝对不可以的。

必须承认，隐蔽青年里有人会是动画、漫画、游戏的爱好者，而且这些NEET为“职业”的动漫游爱好者会出现OTAKU。但OTAKU并不是成为隐蔽青年的前提条件，两者的交集只有爱好。然则爱好是无罪的，一切取决于人。隐蔽青年只是碰巧爱好ACG而已。

也许ACG爱好者相对其他领域的爱好者，就只是宅在家里，他的娱乐活动与文化建设只需要在家里完成（甚至必须），可疯狂地在家里看动画和疯狂地在操场打篮球本质上没任何区别，一个每天上班（上学）找食读书下班（放学）回家就沉迷动漫游的人可以说他是御宅族。结合实际来讲，NEET如果是OTAKU的也并无不可，毕竟NEET只是人的社会属性，并不妨害一个没有自食其力能力的人成为某领域精英。毕竟马克思因为恩格斯的伟大友谊的帮助才不花时间工作写出巨著《资本论》。我们批判NEET是从社会秩序出发的。如果批判OTAKU，则属于一种文化钳制，与批判文学



爱好者是一样的。两者划不了等号，也不能一棍子打死。

笔者话虽然说到如此，但就如标题，NEET 是御宅族的背后灵。虽然两者不能划等号，但必须承认，御宅族和 NEET 有相当大的联系的。按去年日本的畅销书《下流社会》里的分析，今天的后工业文明由于科学技术的长足发展导致物质财富极大的增长，人权思想的进步，第三产业的发达导致人“下流化”。这个下流并不是说人的品性，而是指社会地位，对财富占有度而言的。引书籍作者三浦展原话：“为什么人类要不断攀登险峰，是因为险峰有令人惊奇的美景，倘使已经攀登至七成的高度，并且险峰之巅根本没什么美景，而七成高度的地方却是山花烂漫，烂云飞渡，美不胜收，那么谁也不愿花费力气去攀登顶峰的。“下流”阶层的不求上进就跟登山是一个道理。如今，廉价商店里以令人惊异、不敢相信自己眼睛的低廉价格触手各色商品——名家演奏的古典音乐名曲只售 100 日元，这样的时代，松松垮垮照样能够生活，努力工作的人却可能被讥讽会傻瓜、工作狂。因此，便有越来越多的人松松垮垮的活着”。道理就是这样，衣食无忧的情况下又能享受丰裕的文化产品，人又何必力争上游呢？动漫游是新文化而且门槛极低，对新生代人群的亲和力又强难免成为多数不思进取者的爱好选择，甚至不事生产的 NEET 也热爱它”，对于不想发大财的人我们不能苛求什么，一个公民只要纳税并遵守社会法则活着就够了。但啃老族是无法为道德饶恕的，动漫游不是逃避的理由，这只能是亵渎爱好，请记住动漫游是诞生于工业文明下的新文化，就算工业文明有万般不好，但遵守它的法则（仅仅是自食其力）才有资格享受其产品。

好了，OTAKU 我们就谈这么多了，后半部分篇幅将放在 OTAKU 文化上。



四章 OTAKU的文化

文化是什么？

在我们中国五千年的历史上，“文化”的意思大体说来就是“化人文以成天下”，就是教化。

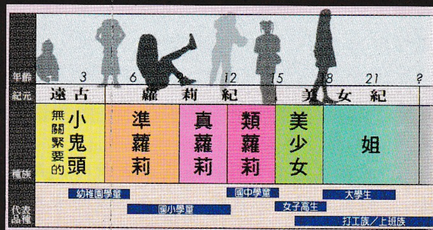
“教”字寓意深刻，在我们东方，孔圣子说：“有教无类”。西方世界，教则是基督教。虽然词义有差别，但均可见人类世界是尤为注重人的后天教养的。

但对文化人类学来讲，“文化”基本上不带有教化的意思（然后天培养仍不可少）。作为文化人类学学科上的基础上概念之一，“文化”是指将人类与动物区分开来的所有造物和特征。例如，人创造了工具，盖起房子，懂得做饭，在洞窟壁上绘画，口头传诵英雄神话，使得我们与动物区别开来。这些人造的东西，都是动物没有的，人类学家称它们为“文化”。这里的“文化”，是渗透到日常生活的所有方面的。

简单讲归纳，按著名的人类学开山祖师爱德华泰勒先生对文化下的定义：

文化是包括知识、信仰、艺术、法律、道德、习俗以及作为特定社会成员的人们所具有的能力和习惯的复杂整体。

动漫游文化是人类文化分支，这种文化是人类基本欲望解决后闲出来的，既然 ACG 诞生了，便自然而然的诞生 OTAKU 这群体，也会慢慢发展出属于它的宅文化，及产业。



▲不是恐龙，是 2D 美少女的分类。

ACG 产业

我们先看产业：日本素有“动漫王国”之称，是世界上最大的动漫制作和输出国，目前全球播放的动漫作品中有六成以上出自日本，在欧洲这个比例更高，达到八成以上。在日本各种各样的文化产业当中，在电影院、电视台播放的各类动漫节目格外引人注目，各种动漫的人物形象充斥街头，早已超越了杂志和电视的范畴，渗透到日本社会的各个角落。据日本三菱研究所的调查，日本有 87% 的人喜欢漫画、有 84% 的人拥有与漫画人物形象相关的物品。日本全国共有 430 多家动漫制作公司，拥有一批国际顶尖级的漫画大师和动漫导演以及大量兢兢业业工作在第一线的动画绘制者。电视和网络传媒的普及和发展，传播手段的不断完善，为日本动漫市场的发展和壮大奠定了良好的基础，使日本动漫作品在文化市场的影响越来越大，并风靡全球。日本作为漫画大国，目前漫画杂志及单行本的发行量已占杂志和图书发行总量的 45%，漫画的读者层从幼儿直到四五十岁的成年人，漫画作品所涉及的范围有科学幻想、探险、政治、经济、奇闻逸事、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑以及文艺小说、纪实报告文学等等，无所不包。



▲这只黄色电老鼠被誉为“超级吸金鼠”。在日本国内，皮卡丘形象版权价值每年高达 1000 亿日元。

据调查，2003 年，“御宅族”仅在动画、电玩和动漫电影上的消费就是 7.67 亿美元。经济学家估计，整个御宅族市场可以达到 260 亿到 340 亿美元。“御宅族”经济包括：在网络上拍卖玩偶、动画、影片、卡片等等。据野村综合研究所的调查，御宅市场（包括电脑 DIY、动画、游戏、手办、漫画等）的市场规模约为 2900 亿日元。目前日本贸易振兴会日本动漫产业的年营业额达到 230 万亿日元，相当于 16 万亿人民币，已经成为了日本第三大产业，广义动漫产业已经占日本 GDP（国内生产总值）十几个百分点。根据日本贸易振兴会公布的数据，2003 年销往美国的日本动画片以及相关产品的总收入为 43.59 亿美元，是日本出口到美国的钢铁总收入的四倍。漫画、动画、图书、音像制品和特许经营周边产品在日本已经形成了一整套“超级产业链”，推动着日本经济的发展。著名新制度经济学家青木昌彦就认为，日本正处于自明治维新以来又一次伟大历史转折中，其结果是在日本出现了动漫、娱乐等一串超过汽车工业的赚钱产业。

话又说回来了，现在日本产经省也将其看作为开拓国际市场的一种有效手段而颇为关

注。早在 2002 年，小泉的知财立国论发表后，日本党派很多大佬都表示支持。而且在对 480 名日本众议院议员关于动画、漫画、游戏的意向支持中，34% 认为很重要，对占有市场有兴趣的表示 38.3%，已经考虑具体政策的 14.9%，认为加强管制的只有 14.9%。不难看出日本领导层对动漫游产业的战略意向。2007 年下半年日本对外输出战略，中心产品就是电视剧、电影和 ACG，并且中日高峰会一直都在强调知识产权的保护，现在日本在中国的 ACG 文化存在着潜在价值达数十亿美元的生意。而据中国动漫协会预测，2004 年中国动漫产业总产值仅 117 亿元人民币。2005 年，中国动漫产业估计有 180 亿元的产值……增长非常之迅速。中国的 ACG 市场的蛋糕现在虽被网络和盗版蚕食，但总有真正实现正规化的一天。将来究竟是日本 ACG 全面入侵还是国产 ACG 绝地反击？这是一个问题。未来如何，我们远无法预见……除了经济，ACG 在政治上也有很强的推动力了，现在日本的外相麻生太郎就高呼着日本要在全世界进行“动漫外交”。

附录插播 ROZEN麻生

日本外相麻生太郎（68 岁）自幼就喜欢看漫画，在美国留学时还让母亲每周空邮漫画给他。有传言说麻生太郎是个不折不扣的萝莉控，而传言的起因是由于有一次他被发现在羽田 VIP 候机室阅读幻冬社美少女 loli 漫画《蔷薇少女》第一卷。而后来在他的一张正在吃工作餐的工作照片中也显示，麻生办公桌上的一堆政治年度政经报告中赫然压着一本《蔷薇少女》第 6 卷漫画。这两件事经传开后，便引起他是萝莉控的联想，还因此而博得了“Rozen 麻生”的外号。另据称，麻生还曾经在日本向伊拉克提供的水罐车的车身上印上了足球漫画《足球小将》的大幅彩图，据说这部水罐车在伊拉克地区从未遭受过恐怖组织的袭击。麻生太郎从未隐瞒过他热爱漫画的嗜好，在内阁成员的介绍文中声称“兴趣是 golf 及漫画”，担任外相后政务繁忙，但仍维持每周平均阅读二十本漫画杂志的习惯。



▲麻生太郎在秋叶原街头发表竞选演说。

日本外相麻生太郎决定参选自民党主席后，于 2006 年 9 月 9 日和另两名自民党主席候选人一同在 OTAKU 云集的秋叶原街头发表竞选演说，这项举动立刻登上 MSN 每日新闻的火热头条。麻生在演说中以足球漫画、歌手椎名林檎等街头流行的年轻时尚文化为话题切入点，宣传日本时尚文化已经慢慢扩展到整个亚洲，日本并不是孤立的存在。他的演说立刻受到了秋叶原年轻人的大力支持，人群出不断爆发出“秋叶原系支持麻生太郎！”的口号，约有 1 万人在现场听完了他的演讲。而与麻生一起参加竞选演说的安倍晋三、谷垣祯一二人则非常凄惨地被冷落到了一旁。

2006 年 4 月 28 日麻生太郎在东京一个演讲会上以“文化外交新设想”为题，大谈其政治外交论。他指出动漫在文化外交的力量无可限量，深入民心。连日本政治家及官僚都无法做到的事，透过日本动漫便可成事，他说过：“你们（日本 ACG 业人士）所做的事情已经抓住了包括中国在内的许多国家年轻人的心，这是我们外务省永远也做不到的事情。”他以战后初期的日本为例，美国透过动漫外交，向日本输出美国动漫，成功赢取日本年轻一代的心。现在日本向亚洲各地输出动漫，亦让无数亚洲青年爱上日本动漫。他举例《大力水手》让日本人看见美国人可亲一面，《阿童木》使外国人明白日本的卓越科技，《哆啦 A 梦》则令亚洲人明白日本人友好及可爱一面。这位 ROZEN 麻生的咨询机关本月还提出了一份报告书，建议日本设立“动画文化大使”、“漫画大赏”等诸多动漫方面的建议。



▲秋叶原出现了以麻生太郎形象为卖点的牛奶蛋糕。

OTAKU 的崛起

一般对 OTAKU 身分的定义而言，讲 OTAKU 是“拥有已经完成进化的视觉能力的人”，也就是说对 ACG 文化的视觉分析极为的敏感。要完成这种进化需要巨大毅力和物质财富。

在蛮荒时期的御宅族们没有录像机也没有动漫杂志，甚至连 DVD 都没有！他们的一切信息资源每天只能从电视节目里获取（不到 30 分钟）。如此艰苦的条件下，他们依然能分析出动画版的《福星小子》里不同原画者的风格，例如谁画的胸部大一点，谁画的脸蛋更可爱……到了 1980 年，SONY 开始销售 J9 新型录影机，情况稍微有了好转。但一部家用的录像机在当时来说是一种奢侈品，只有极少数人才能拥有。于是乎少数拥有的人开始对着动画录像了。没钱的 OTAKU 只能对电视拍照或者如漫画《动画狂老师》作者德光康之那样，用录音机磁带记录下来……到了上世纪 80 年代《机动战士高达》播映完毕时，日本开始有了动漫杂志（资讯类），录影机的价格也有下滑。然后拥有录影机与否就成为御宅族划圈子的资格了。可惜录影带还是好贵，当时一碗拉面才 300 日元，但一盘长度 1 个小时的录影带却要 8000 日元，想完整地收藏一部动画需要少说十几万日元（一集 30 分钟不到，而且那年代动画通常都在 40 集以上）。面对这种经济压力，除了少数富家子弟，大部分御宅族只能选择录了又擦、擦了又录。这种行为非常让人伤心，但没办法。贫穷的御宅族只好选择看个几十遍，牢牢记在心里。由此诞生了很多能背诵整部作品台词的狂人，据说还有高人连音效也能背诵！如此悲壮的行为艺术到 CD-ROM 普及才开始好转。以上只是管中窥豹式的抽取一个现象来探讨 OTAKU。实际上除了动画与录影带，游戏和漫画专业的 OTAKU 也是极为艰辛的。



“过关黑屏时，屏幕上浮现家长的脸！”这句话是笔者常去的论坛上一位叫狮子歌歌

的网友说的。当年常去游戏厅，包机房的人肯定会对这话感到不寒而栗……我们中国的动漫游爱好者也许够不上日本的御宅族那么"宅"，但在追求爱好的过程中的悲情色彩却也是毫不逊色的，甚至更为艰苦。中国引进的头一批日本漫画（《森林大帝》、《阿童木》等中国本土重制的小人书）只能让人做到勉强收集，后来海南出版社出版的《龙珠》、《凯普》、《城市猎人》等就很贵了。漫画相对好得多，在动画和游戏上的情况是简直是惨绝人寰，动画除了电视之外没有其他渠道，而要玩上一会儿在当时人人喊打的游戏，那真是如同地下工作者般艰苦卓绝。在如今动画漫画随便看，游戏随便玩的日子里，每每回首过去的经历都会让人感慨并苦笑。

现在日本通常公认御宅族有两大种流派：以冈田斗司夫为代表的冈田派 OTAKU，和以本田透为代表的萌系 OTAKU。这种类型划分日本和中国网络都是承认的。冈田绰号 OTAKING，是老一派 OTAKU，是宇宙战争系 OTAKU，具有很强的精英主义精神。对所热爱的领域能够进行广泛的信息收集和深度研究。和真正的 OTAKU 的定义是划等号的存在，老一派 OTAKU 都是有即便在学生时期也是有广泛社交的，工作后更是有不少律师、医生等中产阶级人士，GAINAX 那一帮人更是以"我们来放个大烟火吧"作为初衷的成功的创业者。本田透则是《电波男》的作者，他是 AKIBA 系的代表，也是新世纪萌系 OTAKU 的代表，具有很明显的消费主义特征，完全依附于 ACG 商业链上，尽可能地不和主流社会接触，工资什么的基本都是花在 ACG 消费上，甚至还有略带 NEET 的特指。不仅日本主流社会把他们当怪胎看，冈田派 OTAKU 也看他们不顺眼。

在截稿前几天，笔者突然接到一则来自日本的新消息，"OTAKING"的冈田斗司夫在其新著作中指出"御宅族已死"、"御宅族大陆已经消失，评论也失去了意义，只留下文化（作品），今后会作为个人兴趣来对待"等消极言论，作为一手推动御宅族文化发展的学者竟然发出如此宣言，实在让人费解。碍于时间暂时无法深入探讨，如有机会留待下次吧！



▲一眼就能看出是秋叶原系的宅男，虽然他试图否认，模样似乎相当好欺负，确实也是如此。在去年 9 月末，日本警方逮捕了以"狩猎 OTAKU"为名在东京秋叶原对初中学生进行恐吓抢劫的少年团伙共计 8 人。去年一年就有 25 件"秋叶原系"中学生被抢劫的事件被立案调查，总金额超过 35 万日元。

萌的故事

"萌"可以说是现在 ACG 界使用最频繁的一个名词了。在十年前只有它极为小众，与它同音的"燃"到更能让人认识，现在反是后来居上了。萌字的迅速发展可以说是 OTAKU 文化圈的一次改革和完善。

"萌"本来是植物发出新芽之意，最近则指在动漫画以及游戏的重度爱好者"御宅族"的世界中，对于特定的角色，例如戴眼镜、穿制服或是说话带著关西腔的人物，产生极深的依恋、爱慕之意。这些御宅族所依恋的对象，大多具有"符号化"的特征。——2003 年 9 月 6 日，东京《读卖新闻》



▲去年大热的动画《真实之泪》(true tears) 的女主角石动乃绘，是一个梦幻般的美少女，俗称"养鸡女"。萌点有贫乳，发饰，电波……

"萌"(moe，萌え) 字的由来可谓是五花八门，通常都认为是日文的 IME 输入法拼错导致的。其他还有诸如《恐龙行星》的女主角名，名导富野《传说巨神 IDEON》中某阵亡配角名，1993 年 NHK 放送的《天才电视君》的女主角"萌"，《美少女战士》中的土萌萤……甚至还有跟汉字有关的说法，依照《商务学生词典》："萌"指草木发芽，及比喻事物的开始，所以用作"开始吸引目光"让人瞩目是可以的。也能说看到美少女时，就如春天降临一样的感觉，而草木萌芽则在春天，因此就借用来代表这种内里"心花怒放"的状态。

简单并通俗的来讲："萌"就是对一个 2D 美少女的最高赞誉！

2004 年 11 月 30 日出版的杂志《周刊 SPA！》，邀请了脑科学者身兼畅销作家的盐田久嗣进行了一个实验。受试者一共三人，第一个是对"萌系动画"或 AV 没有特别兴趣的一般人，第二个是萌系动画爱好者，第三个是 AV 爱好者。测量三人的正常脑波后，分别让他们看萌系动画以及 AV，再测量一次脑波并研究其变化。萌系动画御宅族对 AV 没什么反应，但是看了萌系动画后脑波激烈改变；AV 爱好者则相反。而一般人对这两者的反应则都是普通，介于两种御宅族之间。所以到了 21 世纪，OTAKU 除了要完成视觉进化还要完成大脑进化。

萌系大将，自由作家本田透所写的《电波男》中宣称：御宅族才不是因为情场失意才改投萌界！而是因为萌的世界才有纯洁的爱情！尘世的爱情早就被金钱与肉欲污染！二次元世界才是爱情的乌托邦！总有一天"资本主义下的恋爱市场"会崩溃，"萌"将成为全人类的共同语言！情感的归宿！

因此一般爱好萌的御宅族会再三强调："AV 刺激的是下半身，萌刺激的是上半身，两者层次有别。"但是也有尘世间的反对意见在，森永卓郎在他的《萌经济学》提出了颇具爆炸性的说法："萌"现象爆发的推手御宅族，其实是"弱肉强食的恋爱市场"中的失败者！恋爱的难民！



▲这幅画被夸奖为"解决了猫耳娘戴眼镜的世界难题"。萌系御宅间也有搭配哲学，猫儿和眼镜不配就是其中一种。当然这也不是绝对，有很多猫耳眼镜娘的画册存在的。两派人对这个美学问题是互不妥协的。

一般说来，"萌"这个词的本意也遭到了一定程度的异化（当然不是 OTAKU 那样恶意扭曲），在华文圈的动漫游论坛上我们可以常看到有动漫游爱好者人赞赏某人（男女不忌）、宠物或物品为"萌"，这里面这个"萌"取的是可爱之意，比博大精深、海纳百川的"萌"字窄化了很多。这是萌系主力军里的低幼角色过多造成的，LOLI 和妹属性的角色过多让很多人出现了认识误差。前面报纸提到了"符号化"，这里又谈了属性。可以说 2D 美少女到了今天，是可以由"萌点"组装，计算出来的产物，也就是说萌系御宅族在组装符合自己美学的美少女。

萌的元素可分成以下数类——

■**身分：**青梅竹马、女仆、老师、义妹、巫女、妖精、机械人、学生、幼女等；

■**体貌着装特征：**猫耳、水手制服、眼镜、贫乳、马尾、机械女、女仆、女巫服等，并且包括特殊的头发和瞳孔颜色；

■**性格：**傲娇、害羞、天然呆、电波、温

柔、火爆等；

■**语言**：无口、关西腔、口癖、毒舌、冷笑话等；

■**行为**：每天叫主角起床上课、校门等放学、爱心便当、暴力（《全金属狂潮》千鸟要）、爱跌倒、穿越时空、腐or宅等。

以上就是一些萌要素，这两年比较流行的"萌点"符号是双马尾、傲骄，也有邪道伪娘。

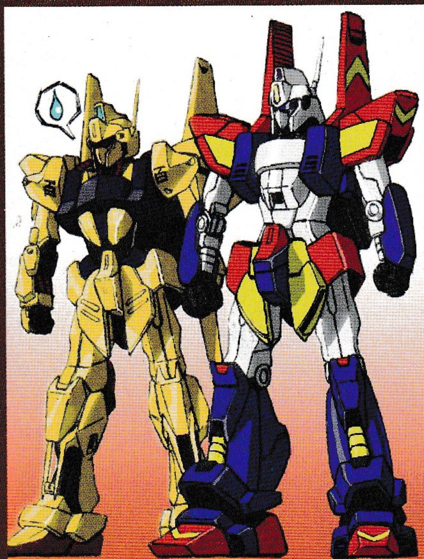
可能有人会质疑，这种流水线下的组装产业萌个屁啊！恰恰相反，就如文学家纳博科夫在《文学讲稿》给自己学生教导的——艺术，是一种细节构造而成美，审美就是要学会欣赏艺术品的细节，每一个细节。

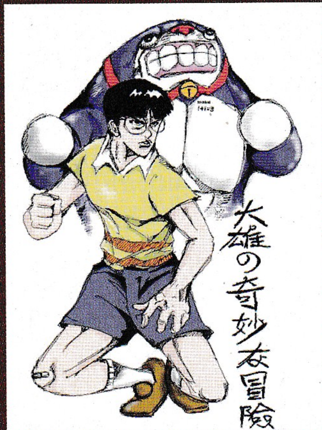
当然，除了要具备欣赏萌点构成的爱，作品给美少女灌注灵魂也是不必不可少的，没有故事情节，只靠萌来给观众露小裤裤等杀必死服务观众2D美少女是没有任何前途的。就如《妄想战士》里所说的，这是"废萌"。没内容的废萌作品多半红不起来，就算红得了一时，淘汰也很快。



▶在日本热卖100万本的新锐漫画《未来日记》的女主角。萌点是凶器和虐杀，精神偏执。现在的2D美少女火起来想要光靠普通的萌元素可不行，只好换着法子出位。

OTAKU的词汇





◀▲这两个KUSO和致敬分别涉及的作品有《机器猫》、《JOJO的奇妙冒险》、《机动战士Z高达》。

按大文豪雨果在《悲惨世界》里对黑话的定义来看，某个群体的专用术语是正规语法词汇变异出来的怪胎，是社会的伤口……这种晦暗的定义用来描述不道德的犯罪团伙是正确的。不同群落的人聚在一起有着属于自己的话语是一种人类共性，方言就是。而且就现代人类学家在新几内亚研究土著的调查就可以看出：同一人种，祖先的人群，因为隔了一条河也会造成方言的巨大差异。不说方言和土著，在工业文明的文明社会，不同职业的人也有自己的术语，外行人听起来都无异于天书。既如此，御宅族也有属于自己的词汇。下面开始列举：

■**ACG**：是英文Animation、Comic、Game的缩写，是动画、漫画、游戏的总称。但目前轻小说改编为ACG的越来越多并引起热潮后，ACGN这个词也开始出现，N既是Novel，轻小说。

■**控**：日语中"コン"代表Complex。这个字通常作为后缀，形容某某控，如萝莉、御姐、大叔、正太等。

■**Loli**：LOLI一词来源于纳博科夫的小说《LOLITA》，故事情节大致讲述一位中年男人和一位12岁的少女如何苟且。女主角名字就是LOLITA（中译"洛丽塔"）。洛丽塔被称为性感少女，并且年龄被男主角的美学限定为9～14岁（都被动漫继承下来了）。小说在很长一段时间在很多国家都是禁书，并且开禁贩卖以后都是和色情小说放一块卖的。作者颇为委屈地认为，他写的不是黄书，是纯粹的艺术品。哪怕他借小说男主角帮萝莉控们吼出了"洛丽塔是我的生命之光，欲望之火，同时也是我的罪恶，我的灵魂"。值得一提的是，作者夫人比他年长，这足以证明作者是不折不扣的御姐控！

■**Lolita**：同Loli，同时也是一种服装风格。很多少女、女青年犹为喜爱。令人费解的是纳博科夫说了自己写了小说《洛丽塔》后，将来不会有人使用这个名字了。

■**Lolicon**：即萝莉控，一般指集成纳博科夫小说中男主角美学的阿宅，但要注意的是，萝莉控通常喜爱的是2D萝莉，这和恋童癖是有区别的。

■**Cxx**：指的是日本最大的同人志展会Comic Market，也被称为COMIKET，各地职业漫画家和业余漫画家都能在此自由发表或销售自己的漫画作品。在展会上动漫爱好者们贩卖和展示各种动画、漫画、游戏、小说的自费出版物及各种周边，也是同人创作者们展示自己的绝佳舞台。每年冬、夏两季各举办一次，是动漫爱好者们最盛大的节日之一，在展会上从同人志到专业级COSPLAY，应有尽有。迄今为止已举办73届，去年12月29、30日两天举办的则是第73届COMIKET，所以被称为C73。对了，这可是人类迄今为止全球最大的黄书展。

■**致敬和KUSO**：这两个词是一对孪生子。前者代表一定程度的敬意，引用昔日的经典作品到自己作品里。后者引典主要是为了恶搞。都是以母体文本延伸出来的艺术手法，最早可上溯到古希腊作家阿里斯托芬的戏剧，他完全不介意在自己的作品嘲笑、攻击苏格拉底和自己职业上的竞争对手，当然也表达敬意。

还有很多很多，笔者无法全部列出，只能谈上几个重要的。另外居住于祖国大陆的动漫游爱好者还有YY、乌山明、远方出版社、RP、任地狱、软饭、索匪等专有名词或黑话。



▲神主ZUN在Comic Market贩售的同人游戏，PC平台的《东方》系列射击游戏，是华丽的弹幕游戏。这系列作品已经不属于严格意义上的"同人"了，而是完全的原创。只是贩售在Comic Market上，依照惯例叫同人游戏。

五章 OTAKU的狂热

功夫，它是长时间的苦练和用功得来的！画家有他的功夫，可以用指尖作画；杀猪的也有他的功夫，切肉可以不沾到骨头！从有形，进而为无形，从无形中悟出真谛，你就不再受招式的困扰，武功也才能变得出神入化！一个乐手到了最高境界，可以为曲子增添生命；一个了不起的诗人，帝王都会为他的诗感动。这也是功夫！功夫只能意会不能言传，它就像是水！因为水是无孔不入的，正所谓滴水可以穿石，它不与对手正面抗衡，而是从对手身边穿过去，无形，无状，真正的功夫在你的心里，只有你才可以释放出来！——《功夫之王》

最后一部分咱们镜头转回国内。在完稿前我有咨询过一位颇为喜欢动漫的女性朋友（动漫女青年）对 OTAKU 的看法，她说："绝对不会找熟悉动漫的男人做男朋友，因为你不知道他们有多龌龊。"她的话我无法反驳，也不想反驳。

确实把 OTAKU 在专业上夸上天也不能回避诸多的问题。满口宅话，只关心动漫游戏相关的东西就会让普通人觉得你不可理喻。这种无可奈何的现状我认为是一种牺牲，为爱好而献祭了世俗。是一种高贵，古已有之的行为。

OTAKU 是狂热者的意思，不光对于 ACG 爱好者，当然这个词也可以给同样狂热爱好者用上。在著名英国小说家毛姆小说《月亮与六便士》这本书里，就描叙一个很有代表性的 OTAKU 形象，主角是一个有着体面职业的人，但为了画画不惜抛弃妻子情人，以至于非常疯狂地跑到到南太平洋一个小岛上去完成自己的艺术作品，期间害了病也仍不放弃，直到死！金钱、爱情、家族、友情在他面前都不及他的爱好重要，他都放弃了。主题很清晰，人应该是为一份六便士的工作疲于奔命，还是为仰望心中那轮明月而有所放弃？并且对于一个有理想的人来说，家庭是最为巨大的绊脚石。文明世界对于他这种行为肯定不会认可，只能认为他发疯了。没错，他是个疯子。但是，换个立场看，他也可以作为一个坚毅的殉道者！这个疯子与殉道者就是印象画派大师高更。

一样的事件由于不同的词汇描写完全就可以成为两种事物，只能是意识形态与价值观偏差所造成了……我并不想刻意拔高 OTAKU。就事论事，但有一个问题，很是疑惑，他们究竟是单纯享乐还是执着求道？我想，大概可以划上等号，毕竟都是干让自己愉悦的事。

《堂吉诃德》之所以伟大不是因为它的幽默和讽刺。而是堂吉诃德明知不可为而为之的风车冲击，哪怕陷入自我妄想也在所不惜的理想主义精神。堂吉诃德即非疯子又非傻瓜，他只是一位游戏着的侠客。游戏是自发的行为，不同于疯癫与犯傻。游戏有四大特征：自由、无功利性、排他性或限定性以及秩序。这些特征在堂吉诃德的经历中都能看出。堂吉诃德把自己提升到理想的时空，忠于自由，忠于非功利性和独善其身，遵从限制，直到最后他被击败，于是放弃游戏，重新恢复清醒，然后死去。堂吉诃德要外出寻找真正的故乡，却在流放中找到了它。话说到这里，我想起霍金说过一句堪称经典的语录："科学家和妓女是轻松的，一边享乐一边赚钱。"试问这个功利世界谁胆敢藐视单靠一本《果壳宇宙》就拿下几千万美金版税的物理学家霍金？霍金前代的卢卡逊数学讲座教授，同为物理学家，并且是人类历史上最伟大的科学家牛顿在研究光学棱镜的时候也极端沉迷于其中，并且在试验中险些戳爆自己的眼球……从没人敢对牛顿不敬。可能有人会说牛顿在从事造福人类的伟大事业，所以人们都可以理解他并尊敬他。但人类社会的不宽容真的有这么简单么？按现在牛顿学的研究来看，牛顿在属于他的时代是一个"异端"，如果他不是谨慎地藏起自己的神学取向，最好的下场就是被大众在伦敦最大的广场拿烂番茄烂水果砸疯，最差则是被烧死。



▲"我一直觉得把自己喜欢的 2D 美少女印在抱枕上，然后搂抱着（不含淫秽思想）躺在床上，会有一种满足的感觉，就像你拥有全世界一样。我反正觉得有有色眼光去看待抱枕是对你信仰的一种侮辱。"以上是笔者的宅朋友广大同学的倾心发言，言论经当事人授权刊登。

如果继续回溯历史，笔者甚至开始对重度御宅族对恋爱的荒谬、疯狂的态度感受到一种继承了中世纪知识分子的伟大传统——与女人结婚是浪费精力放弃学术的愚蠢行为！而且不止在中世纪，在启蒙时代学者也高呼："我阅读的乐趣远超过与女人谈恋爱。"

在 1768 年 8 月的一个下午 2 点整，奋斗号三桅帆船在 39 岁的库克船长指挥下，从普利茅斯刚起锚远航。奋斗号沿大夕阳西下，绕过好望角，目的地是塔希提岛。这是一次单程航程远达 1.3 万英里的远行。整个旅程旷日持久，耗资巨大，风险惊人，只为一个目的：观测天文现象"金星凌日"。金星凌日是指地球上观察到的金星飞越太阳表层的现象。金星凌日先后出现两次，中间隔



▲参与制作《鬼武者》的金城武，在偶像圈是宅得非常出名的。"只要有电玩，不吃饭也无所谓"这话是他亲口说的。"只要休假在家，一定是狂打电动，这也是热衷多年的惟一兴趣"这话也是他说的。他不仅自己写网页、写博客、上网聊天、泡论坛，还忙到没空见导演，没空接受专访，甚至没空谈女朋友——他几乎没有绯闻，因为他说："很想玩一种真人电玩游戏，就是以娶老婆的数量来决定分数"。



◀最近上映的《立春》是顾长卫导演的文艺片。以女主角为中心，讲述一群在梦想和世俗生活中挣扎的青年艺术家的故事。

8 年。每两次金星凌日现象间隔 100 多年。

库克船长和奋斗号出航前一个世纪，英国天文学家哈雷（发现并冠名哈雷彗星的人）认识到金星凌日是当时精确测量地球到太阳距离的一次绝好时机……但要得到相关数据必须在最佳观察日那天在地球各国角落做好观察准备。因而有了这次塔希提岛之行。塔希提岛在当时才被发现一年余，是真正的蛮荒之地。

英国皇家学会要求本国政府赞助这次航行，理由是其他国家也会这样做，如果英国落在别国后头有失颜面。因为，“全世界各国的知识阶层一致认为，英国的天文知识水平最高，在天文学领域，古今没有任何国家能超过英国，无论古代还是今天。倘若我们忽视观察这一重要现象并未得出正确结论的话，会令我们蒙羞。”于是英国政府派一艘船漂洋过海到地球的另一端，并期望观察那天天气晴朗。这次出行上，帮助库克船长观测大小岛上各种动植物的自然学家。他叫班克斯，年仅 22 岁，家境富有，爱好自然。先后在哈罗公学、伊顿公学、牛津大学求过学。为了能参加这次航行，他付了 10000 英镑，这笔钱大致相当于今天的 100 万美元！身高 193cm 的班克斯把自己龟缩在一个长仅 1.8 米的船舱里，两年来冒着诸如坏血病、发疯、触礁、饥寒的危险勇敢前行，仅仅为了求知的理想。

班克斯临行前说：“我们离开欧洲，向天堂驶去，不知道要多长时间，也许永远吧。”

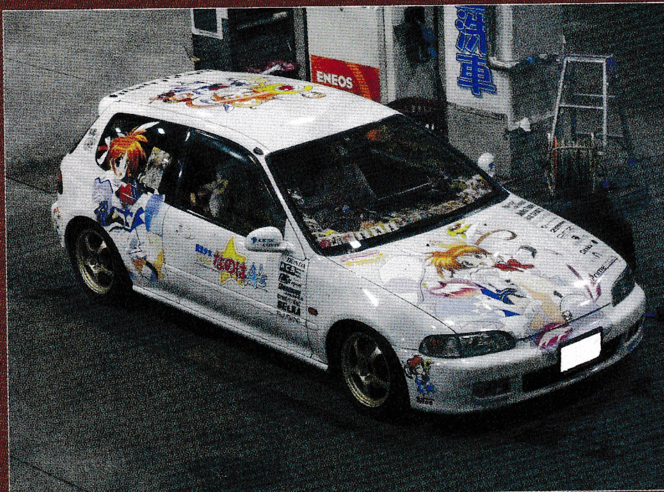
这就是笔者要讲的最后一个事例。人类诉求理想的追求，就是这么的简单——“执着”，是千年不变的狂热精神，它由 OTAKU 继承着。在生产力极度发展的今天，物质条件比古代有更好的改善。人把追求开始转向自我实现就是一种理所当然。只可惜高度商业化的社会，获取金钱的能力就是决定一个人价值的最高体现，很大程度上一个人社会地位和尊严要靠金钱来维持。

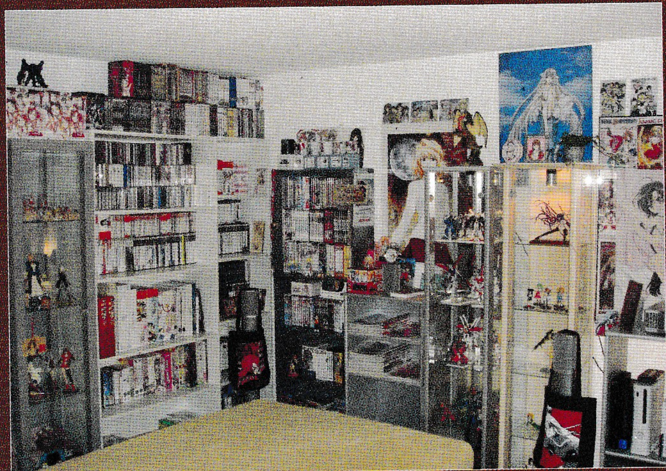
结语

这篇文章完成后，我让周围的几个朋友看了下，他们认为我给御宅族吹得太神了，并且还嫁接古代的文化名人、伟人来给 OTAKU 长脸。有点偷换概念的意思。

是的，我在前面文章花了很多篇幅在给 OTAKU 辩护，但主要是为受社会歧视的弱势群体辩护和爱好辩护。特别是爱好，因为人类追求艺术的不变本性，狂热与否是很重要的，古代的先哲如此，现代的御宅族亦如此。这种一脉相承的疯狂的永恒并不需要质疑。不过说到 OTAKU 做一个个体的状态的话，我并不是立场特别坚定的支持者。总的来说，中国的动漫游爱好者相对来说是很幸福的，泛滥的 D 版不说，在目前网络的环境下有无数同人汉化者、扫图者、模拟器开发者的帮助下更是如鱼得水，基本不花一分钱就能享受到无数动漫游产品。也许因为实在是见识得太多，更是显得浮躁，对 OTAKU 这个词更是显得敏感，OTAKU 是迷恋 ACG 的精英，如果你是一个喜欢 ACG 的 FANS，这个词一定会对你有很强的蛊惑性。

笔者撰文前用百度的搜索引擎敲下 OTAKU 这几个字母，看到的是无数想学习成为 OTAKU 的动漫游爱好者，并立下种种誓言。当然这并无不可，只要不做“啃老族”就行。然而令笔者诧异的是最近在浏览国内某大型网站论坛的时候居然看见一件可笑又可怕的事，有发帖者竟然认为宫崎勤他个是“伟大的先驱者”。只用一句宅话反驳：“谋杀 LOLI 之罪，就是元首也不能赦免！”难不成你也如那些无良媒体一样曲解 OTAKU 的本意吗？我们最后再回顾下 OTAKU 的真意，依照《OTAKU 录像带》来解释的话，一个够被称为 OTAKU 的人，除了要看够多的 ACG 作品，了解丰富的历史人文、军械、相关科技与业界消息外，还必须吸收整汇。也就是得穷究“专”与“博”的极限，能办到这种事不只是需要“热血”或是“魂”！光是这股持续不屈的毅力就已经够让人崇拜了。再加上想要为 ACG 燃烧的话，几乎所有的时间与金钱都会被占掉！所以没有绝对觉悟与热诚的一般人，是不可能办到的。





喜欢 ACG 不是罪，成为 OTAKU 也不是罪。但如果是一个成年人的话，对自己的喜好投入感情、时间与金钱，不代表你应有的责任已经办到了？社会与人——一个独立自由的个体都是同等重要并相互依存的。毕竟现在还未到《黑客帝国》那样的插管子时代，希望成为 OTAKU 请先掂量一下自己背后的双亲和自己的钱包。也请先重新研究下 OTAKU 与普通爱好者的区别，OTAKU 是那种会把普通生活维持在最低限度外，所有的金钱和时间都是拿给 ACG 的狂人。

笔者还是希望各位普通的动漫游爱好者不要成为一个狂热的 OTAKU，人长大了总是考虑现实的，在付出应有的社会责任赚取应有报酬之后，管理好普通生活的同时再来享受 ACG 给你愉悦吧。虽然文中用以高更为原形的名著作为例子，但是别忘了一点，那位在小岛画画的 OTAKU 画家，他是在一位土著女子照顾下完成自己抱负的，并不是人人都有小说情节中那么幸运的。国内现实毕竟摆在这里，日本的 OTAKU 还可以组成 GAINAX 来骗钱，或是进驻大学、出书什么的，他们因为富裕也了最重要的生活保障，我们很多人根基未稳，脚下行路就必须慎重一些。

小时候对于童话故事深信不疑，但是年龄渐大时，童话故事就成为遥远的存在，不得不和现实划出界限，但每当收拾玩具箱与整理往昔的记忆时，儿时的那分雀跃依然未冷却。因为有工作，作为社会群体一分子生活是忙碌、无奈的，而且责任是不可不负的。

希望大家都能在现实与动画、漫画、游戏之间把握一个完美的平衡点，做一个快乐的 ACG 爱好者。

特别鸣谢：我最忠实、友好的宅朋友——雅蛆、广大、MD2、西塞罗等人给予的协助、灵感和指正。
另外要感谢 impact 大爷对 WIKI 百科 ACG 相关的日文词条进行中文汉化造福大众。

在卡夫卡的笔下，世界是荒诞的，现代人迷茫恐惧，惶惶不可终日。

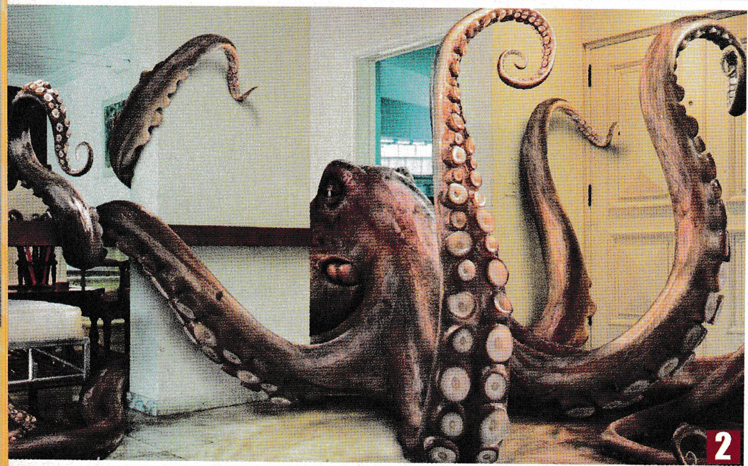
在精美的CG之下，世界也是荒诞的，但是这份荒诞却充满了光明、乐观、自省与幽默，让人时而会心一笑，时而掩卷沉思。

这一期的秘密花园和游戏的关系并不大，而是收录了一些着眼于现实的趣图与大家共赏，不过这些图片中所描绘出的场景，倒是只能在虚幻的ACG中看到。

文 玛娜　美编 NINA

荒诞的世界







1 2 主题：日常生活中的恐慌

鼻子如同章鱼触手一般的大象突然出现在起居室中；平静地喝着一碗粥的老妇人讶然发现一只活生生的企鹅正注视着自己，在熟悉的日常生活中突然出现的一个不和谐音符，就如一根从丝袜上脱落的丝线一般，在心底的最深处带给人以不安。

3 主题：未知

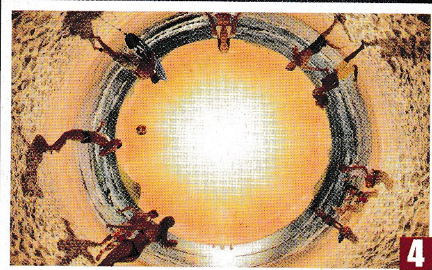
楼梯上的一摊衣服中隐隐还可看到主人的身体，是因为繁重的生活压力被击垮？是因为发现了乐土暂时逃离了熟悉的世界？是一场愚人节的恶作剧？是未来世界的奇怪病症？简单的一幕带来了无数种可能与猜测，未知，就是最好的调味剂。

4 主题：世界

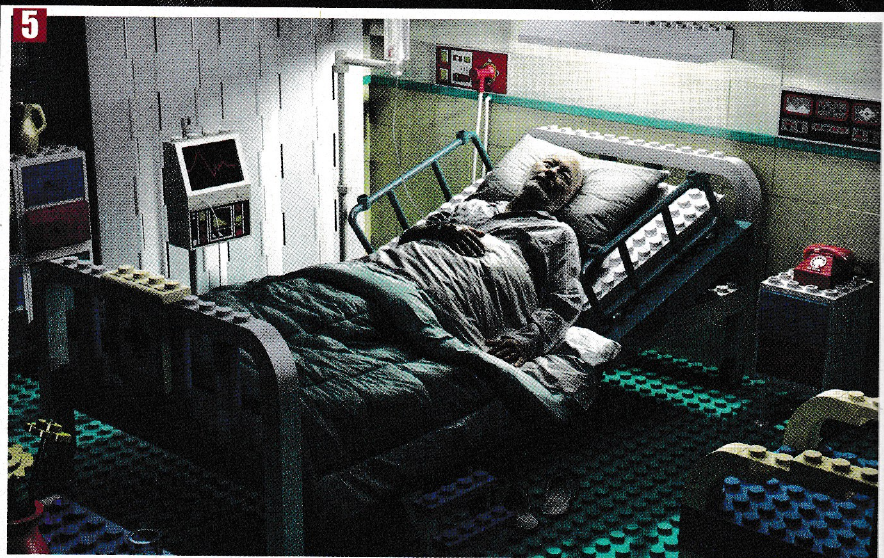
变形后的海滩与海水就像是一个井口般将所有人包揽在其中，虽然游玩的人群仍然怡然自得，但谁又知道这个圆形是不是意味着人们的坐井观天呢？世界究竟是什么样，看过《楚门的世界》的人一定有自己的另一种解释。

5 6 主题：返老还童

年纪越是增加，心境就越是趋向于孩子。经过了成年时辛苦的奋斗，老人们是该回到自己的童话世界中稍加休息了，这个时候他们在想些什么？是年轻时代意气风发，还是童年时代的那架红色小飞机。







幽灵侦察团（Ghost Recon，以下简称GR），是由著名军事惊险小说家汤姆·克兰西设定的一支美军精英特种部队，其同名游戏版由红色风暴工作室开发（“《尖峰战士》系列”由育碧制作）。在目前已推出的八款游戏中，GR在全球最危险的地区，同恐怖分子和战争狂人殊死搏杀，完成了一个又一个“不可能完成的任务”。由于克兰西品牌高度现实性的特色，这支部队的编制、任务、装备都是在现实基础上设定的，今天，就让我们来为您揭开这支精英部队的神秘面纱。

实至名归的尖峰战士

GHOST RECON



幽灵侦察团深度揭秘

文 十大恶劣天气

编 多边形 美编 一刀

PART. 1

建制篇 The Force

GHOST RECON 概况

GR的具体组建时间不详，但根据初代的时间线，这支部队应该成立于2008年之前。其成员来自于绿色贝雷帽、游骑兵和第五特种大队（5th SFG），总部位于北卡罗莱纳州的布拉格基地（Fort Bragg），在编制上属于第七特战大队（7th Special Forces Group），但实际上不受其指挥。

GR部队的主要任务是深入敌后，在没有支援的情况下，进行长距离特种作战活动。因此GR的任务不仅仅是以渗透方式获取情报，还包括在“热区”内同敌方正规军进行作战。现实中的特种部队，其行动模式为以悄无声息的方式完成目标，一旦被敌人发现，其生存能力是极其有限的，而GR则必须时刻做好同敌对军力进行正面接触的准备，相当多的任务目标，必须靠硬碰硬式的交锋才能达成，因此，GR的综合战力远在海豹部队之上。为了不断提升这支部队的战斗力，以质量优势弥补其数量劣势，GR装备有最先进的单兵武器系统，曾参与了“大地勇士”计划。在《GRAW》中，换装综合战士系统（Integrated Warfighter System，IWS）之后的GR，已经拥有了全息战场感知能力，成为了连接空地火力的节点，其战力提升到了一个新台阶。2018年，美军新型特种部队“联合打击部队”（Joint Strike Force，JSF）成立，GR部队同美军特种作战司令部下属其他单位一同编入这支部队。（汤姆·克兰西《末日战争》中的背景）


■GR部队有着精良的单兵作战系统和良好的团队配合意识。

GHOST RECON 编制



初代中的GR由Alpha、Bravo和Charlie三个小组构成，每组三名"幽灵"，由司考特·米切尔（Scott Mitchell）上尉率领。在"《GRAW》系列"中，数据链和实时战场控制系统的成型，GR又得到了各种空地重型单位的加强，这使得GR不单单是一支敌后小分队，更像是一支小型联合打击力量。

总指挥	凯庭将军（General Keating）
情报官	巴恩斯中尉（Lieutenant Barnes）
大队长	司考特·米切尔（Scott Mitchell）
步枪手	乔·罗密雷思（Joe Ramirez） 保罗·史密斯（Paul Smith） 马特·比斯利（Matt Beasley ）
机枪手	马库斯·布朗（Marcus Brown）
榴弹射手	波·杰金斯（Bo Jenkins）
狙击手	艾莉西亚·迪亚斯（Alicia Diaz）
反坦克手	约翰·休姆（John Hume）
医务兵	艾利克斯·罗兰（Alex Nolan）
支援人员	乔什·罗森（Josh Rosen）黑鹰5号直升机技师 缇格斯（Teagues）黑鹰5号直升机驾驶员 布罗文查罗（Provenzano）悍马驾驶员（※注） 德里克·帕克（Derrick Parker）B队队长 KC·凯克兰德（KC Kirkland）B队组员

GHOST RECON 部队原型

GR的原型，为海军陆战队武装侦查分队（US Marine Force Recon，USMFR）。



1942年，美海军陆战队成立独立的侦查编组，在1943年的太平洋战争中，独立的侦察连在硫磺岛、琉球岛等重要的登陆战前夕，以蛙人、小艇方式对日军滩头、纵深进行情报搜集活动，为后续的大规模登陆作战提供帮助。朝鲜战争结束后，海豹部队成立，以代替武装侦查分队的角色，而这支部队则配合当时全新的直升机机降战术，开始进行内陆长距离侦察训练，为难度更大、更危险的任务做好准备。在越战期间，武装侦查分队经常对北约和缅甸进行长距离且不被政府承认的非法军事活动，因此在《勇闯夺命岛》（The Rock）中这支部队的领导者翰墨将军发动叛乱的理由并非是编剧凭空想象的。和三角洲、海豹、游骑兵等部队不同的是，以USMFR为主角的游戏并不多见。在《使命召唤4》中，在核爆中丧生的保罗·杰克逊（Pual Jackson）就来自于这支部队。





※注：GRAW系列的装备，以"未来战士"系统为原型。整个GR系列的任务设置，均是依照USMFR的任务类型进行的，这在下文的"战史篇"中有明显的体现，USMFR的非常规军事活动主要由如下几种构成：

- 两栖内陆监视
- 解除敌方生物、化学、核子武器威胁
- 以渗透方式为长程地面火力提供引导
- 抓获敌对关键人物、回收敏感物品
- 反骚扰、破坏行动
- 敌后攻击行动
- 人质、战俘营救行动
- 对外国实施不被官方承认和国际社会认可的非法行动

GHOST RECON 友军支援单位

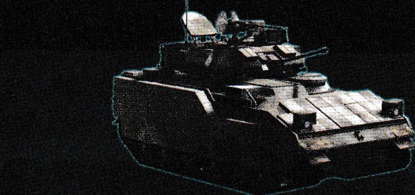
M1A2 ABRAMS

■M1A2艾布拉姆斯坦克



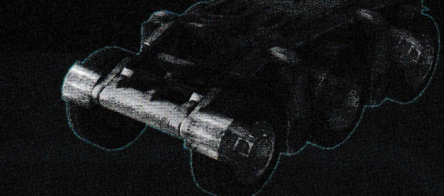
Bradley APC

■布拉德利装甲车



M.U.L.E

■多功能通用后勤装备"骡子"

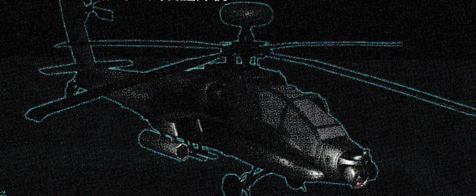




■现代战争中，作战军备单位的作用已经远远超过了士兵本身。

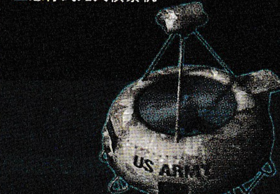
AH-64 Apache

■AH-64"阿帕奇"武装直升机



Sikorsky Cypher UAV

■悬停式无人侦察机



地面单位： M1A2艾布拉姆斯坦克（M1A2 ABRAMS）、布拉德利装甲车（Bradley APC）、史崔克装甲车（Stryker APC）、悍马吉普（Humvee）、多功能通用后勤装备"骡子"（M.U.L.E）

空中单位： F-15"战鹰"（F-15E Strike Eagle）、AH-64"阿帕奇"武装直升机（AH-64 Apache）、AH-6"小鸟"武装直升机（AH-6 "Little Bird"）、"黑鹰"直升机（UH-60 Black Hawk）、V-22"鱼鹰"（V-22 OSPREY）

※注：以上名单依照《GRAW2》为准，其中悍马驾驶员布罗文查罗在"和平的代价"一关中丧生。

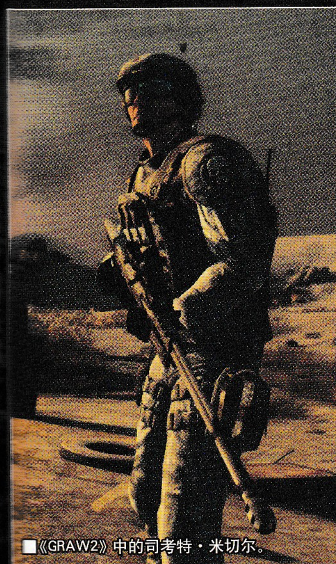
GHOST RECON 人物志

司考特·米切尔

Scott Mitchell

米切尔出生于1976年8月13日，出生地为俄亥俄州的Yougstown，其父亲是一名普通工厂技工。母亲是拉脱维亚人，10岁时移民美国，是一名助理药剂师。在米切尔14岁的时候，她不幸因病去世。

米切尔有两个弟弟和一个妹妹，他是家中的老大，由于父亲全职，母亲去世，他很早就挑起了家中大梁，这也促成了坚韧不拔、责任感强的个性。中学时代，米切尔在学习的同时，还在一家汽车商店打工，学习成绩不理想。高中毕业后，米切尔发现自己的家境无法负担起大学学费，因此他决定加入陆军。在完成位于纽约州的多拉姆基地（Fort Drum）的基本训练后，因其双语家庭的背景，他被推荐进行反间谍专项训练，但米切尔却选择当一名步兵。在科索沃和波斯尼亚服役时期的出色表现，让他获得了陆军嘉奖勋章。GR部队组建后，米切尔被选拔为这支部队的大队长。在2014年墨西哥的一次任务中，成功接触核弹威胁后的米切尔及其小队遭遇到了EMP炸弹的攻击，其本人生死未卜。但在汤姆·克兰西旗下的又一分支《末日战争》（Endwar）中，将有米切尔的登场，此时的他已经成为了美军联合打击部队（JSF）的指挥官。



■《GRAW2》中的司考特·米切尔。

艾莉西亚·迪亚斯

Alicia Diaz

来自于得克萨斯州一个农场的女兵，得天独厚的自然环境让她在很小的时候就练就了一手好枪法。她与人为善，喜爱帮助别人，但却并不是外向型的性格，不喜欢漫无目的的逛街。艾莉西亚受过良好教育，精通四国语言，参军前的大部分业余时间都花在了欧洲和亚洲的旅行上。GR士兵都将她当成自己的幸运女神，而对于敌人而言，她就是一名游走于战场的死神。

乔·罗密雷思

Joe Ramirez

罗密雷思出生于1978年2月2日的墨西哥，很小的时候随父母移居美国，在加里福利亚州南部一个小镇长大。和米切尔不同的是，罗密雷斯在参军前获得了历史学学士学位。但加入军队并非他的自愿。由于热衷于"火腿族"（业余无线电）生活，他曾经因为扰乱军用频道而惹上了大麻烦，执法官员建议他参军，以避免"更大的麻烦"。这样，罗密雷斯成为了一名游骑兵士兵，担任迫击炮手，不久之后发现军队生活的乐趣，这让他的人生发生了重大转变。在结束了巴基斯坦的任务后，他获得了一枚紫星和一枚银星勋章。他拒绝了在候补军官学校的文职工作，而加入了GR部队。



艾利克斯·罗兰

Alex Nolan

罗兰出生于医生世家，在结束马蒂根陆军医疗中心（Madigan Army Medical Center）的实习后，他志愿加入军队，从事战场急救工作，并在一次前往厄立特里亚国的人道主义行动中，结识了GR部队，并被"幽灵"的魅力所征服，强烈要求在这支部队中呵呆上一天。由于GR所从事的高烈度、大风险任务，罗兰本人的军事素质并不足以跟随特种部队作战，甚至有可能成为一个导致全军覆没的累赘。罗兰又在第36战场医疗急救连接受了艰苦卓绝的训练，并最终成功成为GR的一员。

保罗·史密斯

Paul Smith

在没有战斗的情况下，史密斯显示出他良好家庭背景所带来的行事风格：为人友善，彬彬有礼，在任何情况下都不可能从他的口中蹦出一个脏字。而一旦行动开始，他立刻"变形"为了凶狠的战场猎手，从来不说废话，听从每一个命令。

波·杰金斯

Bo Jenkins

身强力壮的杰金斯愿意和任何人交朋友，在战场上，他勇敢无畏，认为自己所使用的压制兵器可以干掉任何敌人，因此有时显得缺乏耐心，甚至会不听从米切尔的命令而冒进。这是一个连死神都惧怕的厉害角色。

约翰·休姆

John Hume

休姆原是"绿色贝雷帽"的成员，精通各种重武器和爆炸装置。在完成语言训练后，他曾经被派遣到南部菲律宾的一个小岛上，同东帝汶游击队进行过战斗。

马库斯·布朗

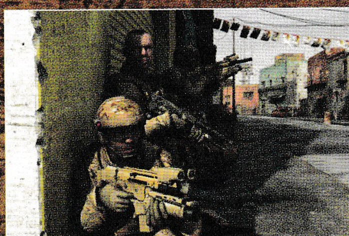
Marcus Brown

来自于芝加哥的壮汉，参军前曾经是一名大学橄榄球运动员，其父母均为政界出身，因此非常希望儿子在大学毕业后能投身政界，但这不符合马库斯的理想。加入军队后，他不但可以和更多威猛的人比拼球技，还能在战场上收获更多的东西。

PART. 2

战史篇 The Game

"《GR》系列"游戏的早期作品，其剧情均由克兰西本人亲自撰写，由于众所周知的原因，其中包含有较为明显的冷战思维和大美国主义色彩，对俄国、南美和非洲国家的描写，也有不少失实之处，请各位读者在阅读过程中注意识别。

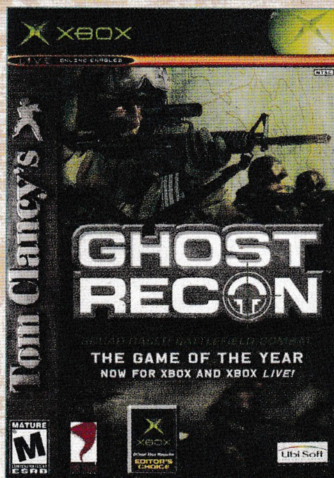


幽灵行动 GHOST RECON

2004年，极端民族主义者德米切·阿巴托夫（Dmitri Arbatov）当选俄国新任总统，利用2008年俄国一次社会危机，他同自己的党羽进行了一次不流血的政变，让右翼势力控制了莫斯科，并试图重建冷战时期的世界格局。此时的苏联已经解体多年，因此俄国反叛者的第一步，就是从政治、经济和军事上支持格鲁吉亚和波罗的海几个国家的反叛势力。2007年，阿巴托夫以俄国政府的名义，组



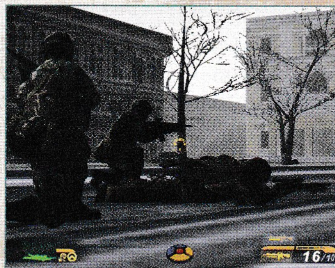
建了俄罗斯民主联盟（Russian Democratic Union，RDU），其成员由俄罗斯、白俄、乌克兰和哈萨克斯



坦四个国家组成，RDU的目标，是以强硬方式要求其他原苏联加盟共和国加入这个联合体，整个东欧陷入动荡不安之中。GR部队受联合国委托，在美国政府派遣下秘密进入格鲁吉亚北部的奥塞蒂（Ossetia，位于高加索地区），同在那里的反叛势力交手。GR所进行的特种作战有力支援了北约维和部队同叛军的正面战斗，但不久之后，GR行踪暴露，俄国政府在联合国指责美国派遣军队粗暴干涉东欧事务，并在不久之后断绝了和美国的一切外交关系，全面战争一触即发。与此同时，俄军的正规地面部队以加强防卫为由，进入奥塞蒂地区，开始了全面入侵。联合维和部队无力抵抗，GR决定对俄军进行骚扰作战，以延缓其推进速度，为北约、格鲁吉亚政府的撤退争取时间，最终，GR成为了美国在这一地区惟一的军力，他们在第比利斯美国大使馆的屋顶，乘坐海军直升机从虎口成功撤离。格鲁吉亚总统在日内瓦成立了流亡政府，整个格鲁吉亚沦陷，成为了RDU的一个加盟国。

随着格鲁吉亚的沦陷，流亡政府、德国、英国和美国一同谴责RDU的野蛮行径，但俄军毫不在意，继续向位于波罗的海的三个国家——立陶宛、爱沙尼亚和拉脱维亚进行军事推进。作为先遣部队，GR再次进入东欧，任务是在敌后活动，为盟军获取情报，但不幸的是，RDU推进速度极快。GR的任务很快变成了袭击其后方补给线，为盟军的部署赢得时间。在盟军到达之后，战局开始逆转，最终重新从RDU部队和立陶宛叛军手中夺回了首都维尔纽斯，RDU从波罗的海地区全面撤退。

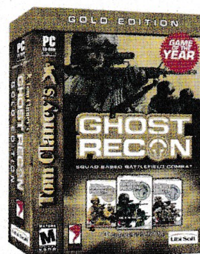
由于这次惨重的失败，阿巴托夫总统被军政府其他派系领袖秘密逮捕。GR部队进入俄罗斯本土，成功解救了北约战俘，数日后，阿巴托夫被军政府处决，这一惊爆事件也造成了原先效忠其派系的部分RDU将领的极大不满，整个RDU分裂成多个派系，其中的一部分向盟军缴械投降，另一部分则负隅顽抗。GR部队针对这些残存的军事基地，发动了多次"点穴战"，其中包括位于摩尔曼斯克（前苏联西北部城市，靠近临科拉湾）的海军基地，和罗蒙诺索夫空军基地。在节节败退之中，RDU引爆了一枚核弹，这个疯狂举动，这一组织彻底失信于俄国人民和国际社会，为了清除这一人类世界的最大威胁，一场对莫斯科的主攻开始了。RDU残余力量在莫斯科北部的丛林中，用重炮、坦克、狙击手和Spetsnaz特种部队构筑了最后的防线，最先抵达这里的GR部队在枪林弹雨中，为盟军打开了一个缺口，最终由北约、联合国和俄军组成的联合部队攻入克里姆林宫，叛军首脑卡尔平（Karpin）总理宣布无条件投降，至此，GR的第一次任务胜利结束。



注：格鲁吉亚国在GR系列中，由于受到美国老牌对手——俄罗斯的侵略，以热爱和平、独立和自由的形象出现。而在汤姆·克兰西品牌的另一系列《分裂细胞》中，则以热衷侵略和种族清洗的邪恶政权登场，两部游戏对同一个国家的不同"诠释"，也体现着美国人在国际事务中所奉行的双重标准。

幽灵行动：沙漠总攻
Ghost Recon: Desert Siege

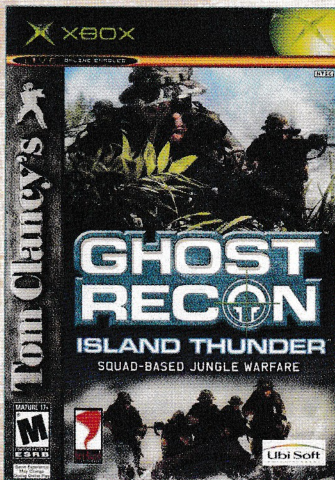
2009年，非洲东部的埃塞俄比亚国内爆发了冲突。充满野心的埃塞俄比亚上校伍德和前作中的东欧极端分子之间以血钻石方式，进行了数额巨大的军火交易，试图夺取整个国家的控制权。整个冲突影响到了红海的商业航线，并造成了巨大的人道主义灾难。GR最终消灭了这场战争的源头，让贫瘠的非洲大地再次回归安宁。



▶本作仅有PC版，很多家用机玩家可能都没有接触过。

幽灵行动：孤岛惊雷
Ghost Recon: Island Thunder

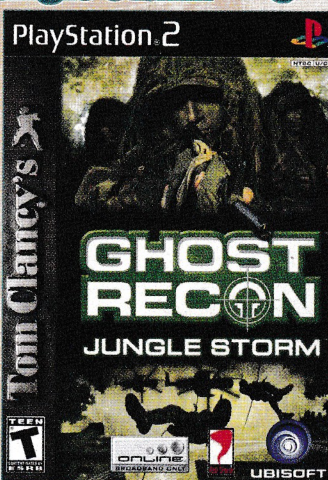
2006年，南美一个长期遭受美国敌视和封锁的国家的领导人不幸



去世，四年后的2010年，这个国家举办了新领导人的全民选举，新冒出的不少政党，均持亲美主张，这让这个国家的主权受到了侵害。政党"人民民主阵线"（People's Democratic Front，PDF，西班牙文El Frente Democratico del Pueblo）将主张反美的政治领袖普利耶哥（Priego）推举为候选人，PDF的理念是维持国家的独立性，推行前任领导人的理念，这是美国政府所无法容忍的。一向以"民主自由"标榜自我的美国政府无法对选举进行直接干预，因此，GR部队被秘密派遣进入南美，他们此次的任务是用武器，来让这次选举"平稳而有序的进行"。

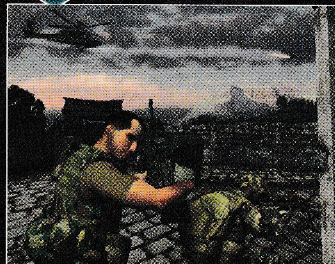
幽灵行动：丛林风暴
Ghost Recon: Jungle Storm

哥伦比亚戈博塔地区的一个无人小岛，是一个武装军事贩毒集团的基地。2010年，在哥伦比亚和美国双方政府就跨国打击毒品问题达成一致后，这个团伙开始向反叛势力"哥伦比亚革命武装力量"（Revolutionary Armed Forces of Colombia，FARC）提供资助，以不断的恐怖袭击活动制造混乱。随着美国大使馆被炸，GR奉命介入这场政府和毒贩集团之间的冲突，在丛林中上演了一场生死搏杀。他们首先遭遇到了新成立的叛军"哥伦比亚自由运动"（Movimiento de las Fuerzas Libres Colombianas，MFLC），在击毙、抓获这一恐怖组织的多个头目之后，MFLC和FARC准备合并，开始一场南美最大规模

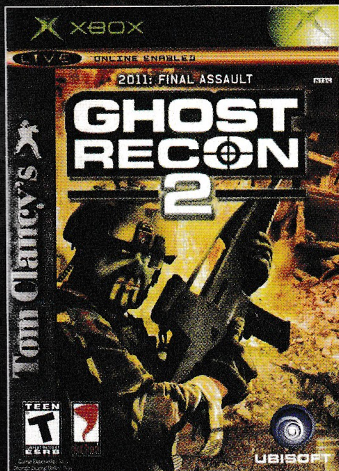


的反叛活动，在阴谋得逞前，GR部队彻底消灭了这两个组织的领导核心。

幽灵行动2
Ghost Recon 2



2011年，东北亚半岛北部某国的经济情况持续恶化，长期饥荒让政府首脑不得不改变优先重视军队的经济方针，减小军需品供应，并开始大规模裁军，这造成了军队高层将领的严重不满。在将军Jung Chong-Sun的带领下，一场政变在该国首都爆发，很快这个国家的政权就被军人控制。在



获得对核武器的使用权之后，Jung Chong-Sun开始大肆威胁周边邻国，以此获得经济援助。为了维护和平，美国、北约和其他亚洲邻国组成的联合维和部队在该国边境部署，但考虑到该国所拥有的核武被头脑发热的狂热分子所控制，大规模进攻有可能导致盟军，乃至整个周边邻国遭遇灭顶之灾，作为先头部队，GR当仁不让的进入战场，他们此次的任务，是在总共发起前，解除核威胁，并通过对该国军队燃料、武器储存基地的攻击，来达到削弱其战斗能力的目的。

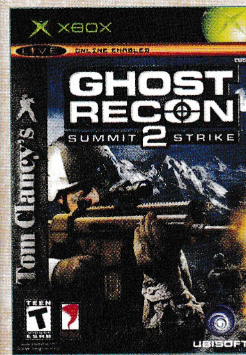
GR于敌后补给线不断的破坏活动，让Jung Chong-Sun对战争开始绝望，他因此也进行了鱼死网破的反击，包括用列车来向人口密集区运送三枚战术核武，并将最后一枚核弹头部署在本国的一座大坝中，以此来给邻国造成灾难。

在该款游戏的PS2版中，这个国家同西方世界的冲突，爆发于美军在日本海游弋的沃尔什号战舰被该国发射的岸基反舰导弹所击沉。时间线和Xbox、PC版也有冲突（故事发生于2007年），导弹袭舰的动画，也在《分裂细胞：混沌理论》中出现过，对此，官方曾经给出说明，《分裂细胞》和《幽灵行动》两款游戏使用了同一世界观。类似的例子在GRAW2中也曾经出现过，该作中曾经明确提到"第三梯队"这一《分裂细胞》中的NSA秘密行动组。在即将发售的《末日战争》中，美军的联合打击部队的指挥层，来自于GR部队，其情报机关直接由"第三梯队"担任，欧洲联邦的"欧洲突击军团"（European Enforcers Corps,EEC）的核心，则由"彩虹"部队组成，看来克兰西品牌游戏的世界观互动，还不仅限于几款游戏之间。

幽灵行动2：最高打击

Ghost Recon 2: Summit Strike







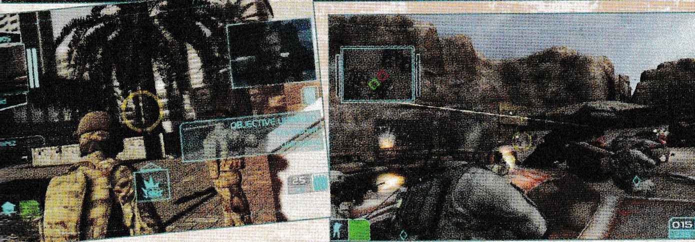
2012年，中亚某国总统被邻国的一个军阀暗杀，这个军阀出动大批私人武装，借机控制了整个国家。联合国维和部队进入该国，但无法阻止转入地下的军阀武装大肆进行恐怖袭击活动，精于特种反恐作战的GR成为了维持这个地区安全的惟一希望。

幽灵行动：尖峰战士

Ghost Recon Advanced Warfighter

和过往行动不同的是，升级为"尖峰战士"的幽灵部队此次只用了两天时间，就完成了艰巨的任务。《GRAW》的故事开始于2013年的墨西哥，一架携带有美军新型电子监听设备"护栏9号"（Guardrail IX）在尼加拉瓜被击落，这可能导致美军的通信代码被敌对势力全部掌握。有情报显示，"护栏9号"已被尼加拉瓜游击队卖给了墨西哥叛军首脑卡洛斯·奥缇维罗斯（Carlos Ontiveros）上校，GR部队被派入墨西哥，找回失踪的设备。与此同时，美国总统巴伦庭（Ballantine）、墨西哥总统鲁兹·佩纳（Ruiz-Pena）和加拿大总理（游戏中并没有提到他的真实姓名）在墨西哥城进行高峰会议，并且签订了北美联合安全协定（North American Joint Security Agreement，NAJSA）。叛军对会场发动了突然袭击，加拿大总理被杀，美墨两国元首失踪，作为美军在墨西哥派驻的惟一军事单位，GR被凯庭将军要求放弃寻找通讯设备的任务，立刻前往事发现场营救国家元首。

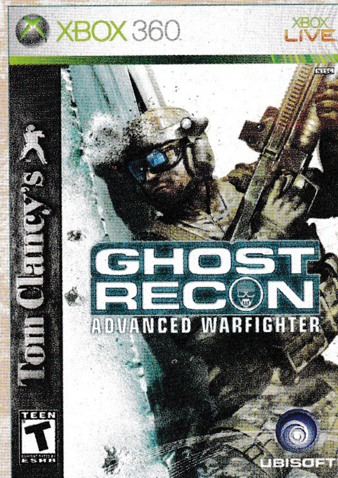

《GRAW》初代作品以优异的表现成为当时X360上的旗舰之作。



美国总统被GR部队顺利转移到空军一号座机，但由于惧怕被叛军的地空导弹和战斗机击落，因而只能原地等待本土派遣的地面部队进行护送回国。墨西哥总统则被转移到墨西哥城的美国大使馆中，不久之后，大使馆遭到炸弹袭击，由于GR部队的努力，佩纳总统并没有在这次袭击中丧生，他同意根据NAJSA协定的相关条款，由美军直接从美墨边境进入墨西哥，协助政府军对抗叛军势力。米切尔上尉带领GR攻击查普尔塔佩克（Chapultapec）外围的一个炮兵阵地，为大部队的开进打开缺口，并营救了一名负责训练墨西哥装甲部队的美军坦克指挥官。

正当GR负责保护总统转移之时，他们的一举一动，都在拥有"护栏9"监听设备的墨西哥叛军的掌握之中，其特种部队"神雕七号"（Aguila 7）伏击了整个GR部队，并成功绑架了总统，还获取了核武器控制箱（Football）。尽管不久之后总统得以获救，但此时北美的所有核武器随时有可能被叛军发射，情况一触即发，米切尔接下来的任务，是回收"橄榄球"和"护栏9"这两件对于国家安全至关重要的装备。

GR部队清除了通往墨西哥城主要公路的路障，为大部队进入打开了大门。但陆军指挥官马丁少将（Major General Martin）的黑鹰直升机被击落，机组人员生死不明，米切尔上尉带领部下，上演了一次21世纪的新版"黑鹰坠落"，前去坠机现场进行护卫。与此同时，美军向墨西哥城的中央广场（Zocalo Plaza）开进，将整个总统府团团包围。



在销毁"护栏9"之后，米切尔率队潜入总统府，卡洛斯·奥缇维罗斯的父亲——奥缇维罗斯将军被抓获，卡洛斯·奥缇维罗斯在生死存亡的紧要关头，体现了其悍匪本质，他劫持了由米切尔好友巴德（Bud）驾驶的黑鹰直升机，并将其枪杀后成功逃离了总统府。通过头盔中的Cross-com系统，米切尔亲眼看到了自己的好友被残酷杀害的全过程，这激起了他的仇恨。卡洛斯·奥缇维罗斯又驾驶了一架偷来的阿帕奇直升机，对Bravo小队发动攻击，将其全部俘获后关押在已经废弃的美国大使馆中，这里也是GR部队此次在墨西哥的最后一战。最终，米切尔解决了全部危机。战争结束后，一个曾经激烈反对NAJSA协定的国防部将领，被控在墨西哥危机时期对叛军进行了情报援助，其姓名和所受制裁并没有在该作中提及。

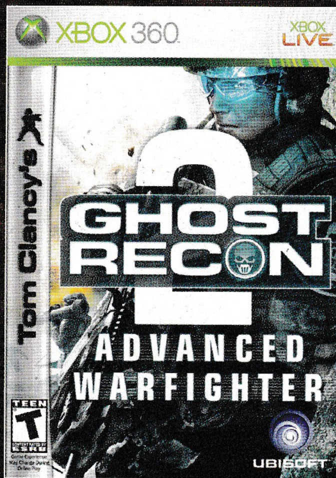


幽灵行动：尖峰战士2
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

GRAW2的故事发生在墨西哥危机一年后，尽管当年叛军的首脑已经被击毙，但叛乱在德拉·巴瑞拉（de la Barrera）的操纵下却有愈演愈烈之势，整个墨西哥陷入内战，混乱甚至蔓延到了整个拉丁美洲地区，智利、巴拿马和厄瓜多尔的反叛势力获得了巴拿马运河的控制权。GR部队秘密潜入墨西哥，开始调查叛军是否拥有“脏弹”。在同叛军的交手中过程中，GR获悉对方从巴拿马运河的一艘军火走私货船中，获得了一枚乌克兰制红星4型（Red Star IV）核弹头，还有部分巴基斯坦制“克什米尔II型”（Kashmira-II）中程核武，一旦叛军将战斗部同运送工具相组合，就将获得对美国本土任何城市发动袭击的能力。

在确认大规模杀伤性武器威胁后，GR部队进入距离美国边境最近的墨西哥城市Ciudad Juárez，开始寻找核弹，在这里，GR部队同在西门里斯上校（Colonel Jimenez）率领下的墨西哥政府军会合，美军尖峰战士同墨西哥装甲车辆协同搜索核武器的下落。情报显示核弹头就被藏在市区的一座大型超市中，但一部分墨西哥政府军先行抵达之后，却遭遇到了来自地下的爆炸，整支队伍无一生还，在激烈交火之后，由于该地区损毁严重，并且可能包含有致命的核辐射，凯庭将军要求GR部队从这一区域撤退。

正在任务陷入死局之时，情报部门获悉一名当地工作的女记者曾经采访过叛军首脑，并且知道其中两枚核武器的下落。米切尔上尉同西门里斯的精英士兵一道，找到了这名记者，并获得了正确情报，墨西哥政府军全力保护记者，GR则前往市区的一处教堂，等待黑鹰直升机的救援。



正当黑鹰准备降落时，一枚RPG火箭弹击中了机体，随后，从远处冒出了大批拥有重型装备的不明武装力量，西门里斯通过无线电告知米切尔，这些人是来自巴拿马的雇佣兵，他们拥有极高的作战素养。在火力和人数全面处于劣势的情况下，GR部队只能依靠废墟掩护与之周旋，为布罗文查罗下士驾驶的悍马前来营救争取时间。最后，悍马车被击毁，布罗文查罗阵亡，整个GR部队失散，惟一的幸存者米切尔只能只身一人，在敌后继续战斗。他搭乘友军的黑鹰9号直升机撤离，并徒步前往黑鹰5号直升机坠机现场，发现驾驶员已经阵亡，







▲本作相对于前作来说的进化是全方位的，游戏的节奏感把握得很到位。

挚友罗森中尉（Lieutenant Rosen）已被叛军抓获。为了避免让残骸成为叛军的宣传工具，米切尔炸毁了残破的直升机，并同重新编组后的GR部队一同对雇佣军盘踞的庄园展开攻击，成功营救了罗森中尉。

通过罗森中尉，GR部队获得了最后两枚核弹的确切位置。米切尔所率领的A队同德里克·帕克率领的B队一同对目标建筑物展开行动，获得了一枚核弹，但最后的一枚却下落不明。原来不甘失败的雇佣军计划将核弹运送到了美国本土，并准备在德州的埃尔帕索（El Paso）的一座水坝中引爆，以对美国进行报复。在计划被识破后，雇佣兵将红星弹头同运载火箭组合，对美本土实施袭击。此千钧一发之际，已经没有时间以特种作战方式解除危机，参谋长联席会议建议对城市进行核袭击，但此建议被巴伦庭总统否决。最后，空军向城市发射电磁脉冲炸弹，以瘫痪核弹的发射系统，而此时的GR部队已经来不及撤退。在最后的通话中，一向以凶悍风格指挥GR战斗的凯庭将军对米切尔说：“孩子，我无法向你要求去作出这个牺牲”，米切尔回答：“长官，这就是我们此次行动的使命，你知道这是惟一的办法。”随着剧烈的爆炸，米切尔的声音逐渐微弱，他的生死在GRAW2中没有以直观方式交代。但在爆炸发生后，罗森所乘坐的直升机在GR部队上方盘旋，“士兵，你回家了”这句最后的台词，也无法说明米切尔是否活了下来。但在《末日战争》中，米切尔已经担任了JSF部队的指挥官，因此，我们有理由相信这位幽灵领袖并不那么容易被死神击倒。

PART. 3

装备篇 The Equipment

GHOST RECON 武器子系统

在全面换装前，GR部队的武器以制式装备为主，同时也在实战中对“大地勇士”系统进行评估，包括XM8、OCIW等实验性武器都曾经出现在这支部队中。在升级为“尖峰战士”部队之后，其武器子系统也根据部队战斗力的需要，进行了全面改进。

步兵武器最重要的两个要求是火力与可靠性，对于美军针对弱小国家军队进行的不对称作战而言，由于完全掌握了战场的信息和火力控制权，



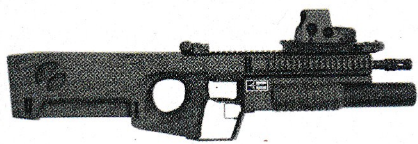
步兵交火距离一般都在200米以内，加装内红点镜的M4步枪足以胜任这种场合下的作战，再远的距离，则交给步兵班组中的M16A4和狙击手来解决，在面对高威胁目标时，也不强调依靠步枪来解决敌人。特种作战的首要法则是避免和敌人进行正面接触，为此，便携性、精度、灭音效果三大指标才是最重要的，MP5SD系列和M4列装前美军特种部队所使用的M733就是其典型代表。但对于GR部队而言，既需要武器子系统拥有特种部队的特色，也要求能拥有正面对抗时所必须具备的强大火力。在没有任何支援的情况下，要求部队能够在中远距离自行解决敌人，其武器必须保证火力、精度和压制能力的统一，以普通的突击步枪为例，必须具备小口径枪的精度和停止作用，也要求具



备以AK47为代表的7.62mm弹的穿透力，这是任何现役武器都无法达到的。此外，还要求步枪能代替部分狙击枪的功能，大口径反器材狙击枪也是这支部队必须装备的武器。

因此，换装后GR所使用的主武器，均不是目前量产的现役装备，甚至资深军迷也对不少枪械感到陌生。他们既使用过XM8这样的实验性兵器，也有目前还处于理论状态的次世代概念兵器，还有已经成型，但由于种种原因无法形成战斗力的武器。

模块化步枪(无壳发射版) The Modular Rifle - Caseless [MR-C]



一代武器的采购亮标，因此，MR-C目前还没有任何实验或者实战数据，我们只能从《GRAW》这部游戏中来领略它的风采。

由美国军火制造商Crye Associates研制的下一代突击步枪，采用电磁无壳发射方式，这使得无论是枪身还是子弹的重量都大大降低，这使得它可以拥有50发装弹量，并且发射时的后坐力极小。有效射程为800米，理论射速为900发/分钟。该枪目前仅存在于图纸阶段，尚无技术原型，也没有参加同OCIW等下一代武器的采购竞标，因此，MR-C目前还没有任何实验或者实战数据，我们只能从《GRAW》这部游戏中来领略它的风采。MR-C使用6.8 mm无壳弹，但在游戏中可以以电磁和传统火药动力方式发射6.8 mm和5.56 x 23mm两种弹药，可以加装增强型榴弹发射模块(Enhanced Grenade Launcher Module，EGLM)，游戏中的EGLM模块使用了同FN SCAR突击步枪相同的组件，这支步枪的设计不同。此外，游戏中还有灭音版MR-C-LW SD的登场。

巴雷特M468特种用途突击步枪 Barrett M468



目前美军步兵普遍使用的5.56mm小口径弹在近距离停止作用上的优越性能，已经经过了无数实战的检验，但中远距离上威力不足的缺陷，一直受到特种部队的指责，因为其作战行动无法像步兵那样可以随时获得空地重火力的支援。为此，巴雷特公司(Barrett Firearms Company，以制造M82大口径反器材枪而闻名于世)研制了使用6.8mm弹药的M468步枪。和GR部队所使用过的XM8、MR-C这些下一代步枪不同的是，M468的结构非常简单，相当于M4步枪更换枪管在内的上机匣后的产物，但它的可靠性已经经过了AR-15枪族的检验，6.8mm口径弹无论在停止作用还是有效射程上，都要远远超越5.56mm和7.62mm这两种最常见的子弹。但由于美军目前使用的5.56mm口径单兵突击武器数量庞大，想要完全替换是不可能的，自从2006年M468的首次展出之后，军方仅仅对此表示"感兴趣"，即使未来换装6.8mm口径武器，恐怕也是FN公司的天下(XM8研究计划已经停止，所以在《GRAW2》中取消了这一枪种)。但毫无疑问，M468是目前6.8mm口径弹的惟一具有现实性的解决方案。



伯莱塔CX4"风暴"突击步枪 BERETTA CX4 STORM



由意大利伯莱塔公司开发的反恐任务自动步枪，重量为2.575kg，长755mm，宽63mm，高190mm，起初的用途，是作为警方反恐用枪使用。为此，它的外型柔中带刚，并且可以直接使用三种制式手枪(9MM PARABELLUM、40S&W及45ACP)的弹夹，在紧急情况下，它可以作为GR的保命利器。

特种部队突击步枪 Special Operations Forces Combat Assault Rifle [SCAR]

讲究以无声渗透方式进入任务点，快速、精确的完成任务，在敌人反应过来前脱离，这是特种部队行动的基本特点。但对于像GR这种在无支援的情况下，于敌后"热区"活动的任务模式而言，部队弹药的补给将是一个头等难题，因为在接近任务目标时对机动性的要求，使得队员无法携带太多弹药，而一旦遭遇DA(Direct Contact)，敌军使用的弹药又无法和自己兼容，为此，特战队员一般要携带一只缴获的AK74，来避免出现弹尽粮绝的情况(这一幕在电影《太阳之泪》中所反映的海豹部队身上曾经出现过，而使用敌军的武器，又会影响到部队的作战效能)。美军又研制了有"M4与AK47的混血儿"之称的AR47(发射7.62mm苏制弹药)补充步兵班组火力，但这些都无法解决特种部队的这个首要难题。



为此由FN公司研制的SCAR步枪，成为了GR部队的首选突击武器。除了性能上无与伦比的优越性以外，它对于特种作战的最大优势就在于可以在三种长度的枪管中自由变换(三种型号的枪管长度不同，标准型的枪管长度为353毫米，CQB战斗型采用251毫米的短枪管，而狙击型则采用457毫米的长枪管)，这样，特种作战小组的编成无需拘泥于步兵的战术特点，只要携带有三种枪管，就可以代替目前所使用的5.56毫米口径的M4A1型卡宾枪、室内近战步枪(CQBR)、Mk12型狙击步枪以及7.62毫米口径的M14型步枪和Mk11(SR-25)型狙击步枪。根据战术需要，小组的火力特色可以在几分钟之内实现转换。在弹药不足的情况下，SCAR甚至具备发射俄罗斯以及世界各国广泛使用的7.62×39毫米M43型弹药的能力。

在GRAW2中，共出现了四种型号的SCAR：SCAR-L、SCAR-L CQC SD、SCAR-H和SCAR-H SV(仅供多人模式使用)。L型(轻型版)口径5.56毫米，H型(重型版)，口径7.62毫米。除初始口径不同以外，二者的结构完全相同，90%的机件能够通用。

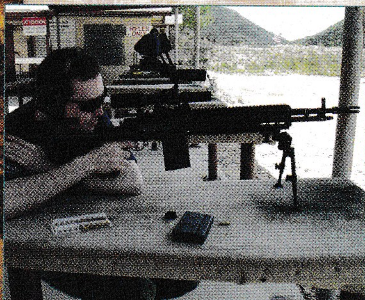

▲SCAR已经成为特种部队最有力的武器。



M14加强型步枪
Navy Mark 14 Mod 0 Enhanced Battle Rifle(M14 EBR)

M14 EBR是在M14半自动枪基础上设计的加强型步枪，目前在海豹部队、海军陆战队第一特战大队（Marine Corps Special Operations Detachment 1）和武装侦查分队中服役，作为单兵武器中远距





离火力的补充武器，使用7.62x51mm北约弹。枪管长度缩短、可折叠式枪托和集成了多种附件安装导轨。该导轨可安装美国特种作战专用改进(Special Operations Peculiar Modification，SOPMOD)组件的多种部件。

AS50反器材狙击枪
SR AS50

反器材步枪的强大威力和不便携带的特点，使得它更多的用于特种部队对敌“硬目标”的毁伤上，一般在正面战场上很难觅得它们的身影。但在GR部队中，部队时常要面临来自敌人四面八方的火力打击，在掩体后同敌人进行长时间的交火，将会让部队陷入极其危险的境地。为此，可以穿墙攻击的AS50成为了米切尔的最爱。它的全长为1369mm，重14.1 kg，发射12.7mm口径子弹，其后坐力和准确性指标，都在目前的反器材狙击枪中遥遥领先，游戏中的米切尔甚至可以不打开支架，在立姿、卧姿情况下直接发射。



GR部队使用的其他现役量产枪械，限于篇幅关系不再赘述，感兴趣的读者可以从表格中去查找这些“老熟人”在GRAW2中的具体性能表现。

GHOST RECON 防护子系统

头盔

GR单兵使用阿堤森特公司制造的新型攻击头盔（Artistent Ballistic Assault Helmet），采用M5复合纤维制作，这是一种超高性能纤维，在相同的防护级别下，M5纤维比凯夫拉材料轻35%，且防热和防火性能十分出色。可以承受9mm、5.56mm、7.62mm等多种口径武器的直接射击。头盔中还有先进的战场感知&通讯器材，将在下面的“情报子系统”中着重介绍。

人体装甲

使用了Crye Precision公司的装甲骨架（Armoured Chassis）系统，其设计颠覆了目前防弹衣的思路。以美军目前普遍装备的拦截者防弹衣为例，其防弹效果增强的同时，往往要以士





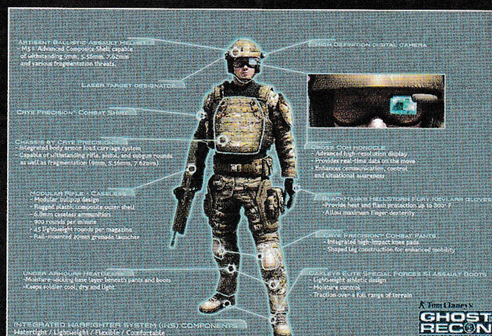
兵行动灵活性为代价，对于特种作战而言，这一缺陷是致命的。因此，很多特战老兵甚至选择不穿着防弹衣参加战斗。对于经常遭遇正面交火的GR部队而言，其人体装甲既要满足防弹性能，又要让单兵获得最大程度的灵活性。为此，次世代的装甲骨架系统应运而生。它由六个组成部分构成：前后两块防弹片携载系统(Front/Rear plate carrier)，内衬碳化陶瓷护板、身体左右两侧的侧板(Left/Right Flank/Torso)以及左右两侧的肩板(Left/Right Shoulder Pieces)，其结构相当于传统人体装甲的三倍，但由于使用了新型防弹材料，其重量仅相当于现有人体装甲的60%，而防弹效能完全达到Level IIIA+级标准。考虑到士兵的灵活性，装甲骨架系统设计得较为短小(无法防护到士兵的腹部)，其携行具由腰带充当。传统的防弹衣都是贴身穿着，因此在遭受突击步枪子弹的正面攻击时，即便能够防御子弹的穿透，使用者也会遭遇重击，犹如被一个大锤砸了一下，很有可能在短时间内丧失作战能力。而“装甲骨架”和士兵的身体之间保持一定距离，并有冲击力吸收衬层，可以最大化的保证士兵持续作战的能力。

在《GRAW》的设定中，头盔和装甲骨架的设计过于科幻化，就连铁杆玩家也对GR部队无法使用制式装备提出不满，因此，在《GRAW2》中，装甲骨架的制式味道更浓，使用了数码全地形ACU，并且对外挂点的设计进行了重新调整。

其他防护装备

GR队员使用黑鹰公司的“地狱风暴”战术手套，耐温性能达到800华氏度，并且可以保证手指的灵活性。护膝来自于Crye Precision公司的战术护膝，能够保证膝盖在强烈冲击下不受任何伤害，由于美军的标准卧倒动作是先双膝下跪，然后再进行卧倒，对于重装化的GR部队而言，新型战术护膝可以让士兵腿部受意外伤害的几率降到最小。作战靴来自于Darkley公司的“精英特种部队攻击靴”，能够适应各种地形条件下的战术要求，并且可以将步兵跑动时的脚步声降低到50分贝以下。



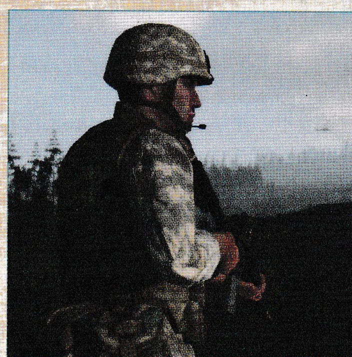


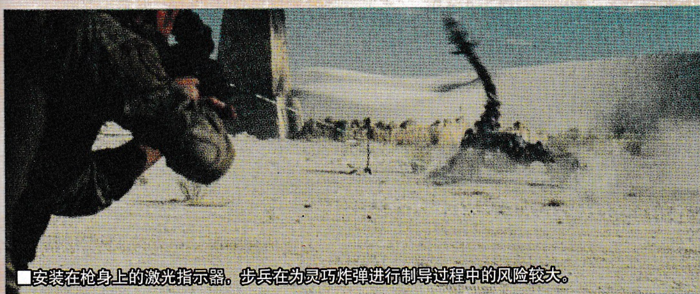
GHOST RECON 情报子系统

GR部队在换装后所使用的新型武器和防护系统，仅相当于传统步兵在攻击力和防护力两方面的加强，只有在装备有整合了侦查、指挥、控制于一身的“交叉控制”(Cross-com，以下简称CC系统)之后，整个GR才彻底摆脱了传统步兵的作战模式，变成了整个战场系统的一个组成部分，可以和己方军力共享整个信息和火力平台。整个CC系统由是目标追踪、显示和计算机三个模块构成。

GR所使用的ABAH头盔左侧安装有高分辨率战场摄影机，可以让领队和远在五角大楼内的指挥官看到每一个士兵的视角，而对于米切尔最有用的功能，就是让作为小队灵魂的他能够共享队友所发现的目标，每个队员都具备的多目标跟踪能力，也让小队“挨黑枪”的几率降到最低。右侧为激光指示器(Laser Target Designator)，将LTD设备安装到步兵头盔上，这在目前的步兵装备中没有先例，它的优势一是减轻了单兵武器的重量，因为安装有全套战术装备的M4步枪，总重量还将增加8.85磅，

▶没有CC系统，GR同普通步兵的差距仅体现在攻击力和防护力的部分提升



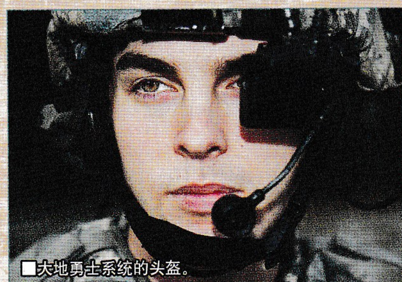

■安装在枪身上的激光指示器。步兵在为灵巧炸弹进行制导过程中的风险较大。

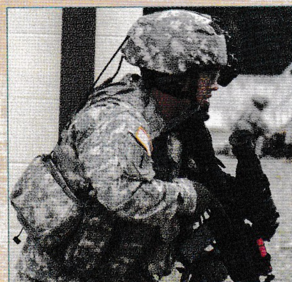
这让步兵进行CQB作战时非常不便，而且在为空军进行激光指示时，步兵必须以射击姿势瞄准目标，在炸弹投下后，还必须保持对目标的锁定状态直至击中目标，这对充当空军眼睛的步兵而言是非常危险的。而GR部队则可以以不暴露自己躯干的方式，只要能看到目标，就可以引导空中火力准确消灭对方。在获得地面重装备的支援时，米切尔还可以直接通过LTD来为友军地面火力提供指示。

安装在护目镜左侧的全息显示镜片，其首要功能，就是将敌我目标全部符号化。友军、敌军和中立目标分别由蓝、红、黄三种颜色标注，在发生直接接触后，还能以轮廓线的方式将其标注。战场中的士兵主要依靠目视来发现目标，当然，眼睛也最可能欺骗士兵的感知，传统的迷彩、假目标均是以干扰对方目视来达成欺骗效果的。由于CC系统对目标的精确识别能力，即便敌人躲藏在掩体之后，也一样可以判明其方位。配合西科斯基公司的悬停式无人侦察机（Sikorsky Cypher UAV），又使得GR具备了对敌人纵深进行侦查的能力。单方面的战场信息透明，让GR部队能够在硝烟弥漫、地形复杂的战场上永远占得先机，也无需像传统步兵那样依靠直觉和经验来决定下一步的行动。

给突击步枪安装枪用摄像机，然后与步兵左眼的显示模块连线，使步兵可以在掩体后以不露头的方式进行观察、战斗，这是在美军于90年代初期进行的"大地勇士"计划的主要特色。但在测试中，由于这种"盲射"方式的射击姿势无法像抵肩射击那样稳定，枪身过重的弊病，也严重影响到射击的灵活性，其武器系统的整体效果并不优越，因此在GR所使用的"尖峰战士"系统中放弃了这一设计。GR所使用的单兵武器同样有类似的摄像机，并且和CC系统连线。在传统的机械瞄具使用过程中，需要目标、准星和照门的三点一线，此外，还要求射手的眼睛处于这条线之中，如果射手的姿势由于紧张而不规范（这在激烈的战场中是经常发生的），一样无法命中目标，使用全息镜、内红点镜等近战快瞄设备一样无法克服这一难题，而CC的显示屏则充当和头盔瞄准镜的作用，枪口此时所捕捉到的目标，和CC屏幕中所显示的瞄准界面是一体的，这就保证了射手可以在任何姿态下都能准确的击中目标。

GR新型情报子系统的核心，让从单兵、队长到远在千里之外的指挥官，能够对敌、友和地理环境进行最直观的认识，保持战术部队与支援部队对战场态势理解的一致性的能力。GR部队利用这一能力，可一致性地理解及预测战情，控制战争进程，将作战优势牢牢控制。作为总指挥的凯庭将军，可以随时下达新的作战任务，协调各种作战资源为GR服务，作为部队领袖米切尔，则可以精确控制队友部署，并绕过传统的指挥层，而根据战术需要直接控制友军重装备。步兵自古以来都是在战场上处于被支配性地位，而瞬息万变的特种作战中，指挥层和参战士兵之间在命令传输、情况反馈上的延迟，往往会带来惨重的后果，CC系统则让特种作战小组的领袖士兵成为了庞大战争机器的核心，利用无线网络，他可以绕过复杂的指挥层和支援申请程序，根据情况随时对本方单位、火力进行支配，这就有MGS4中所提出的"实时战场控制"的味道了。MGS4的PMC士兵是通过纳米计算机来达成情感控制，指挥官像玩RTS游戏那样支配士兵的行动，整个战争可以实现更为精确化的指挥，或者说，战争在形式上变得"例行公事"，这在目前的科技水平下还无法达到，而GR部队的新型情报指挥系统，则显得更具有可操作性。在完全数据化的未来战场中，英雄在个体上左右战局的时代已经结束了，但任何高科技战争系统，都依然，也必须需要英雄灵魂的存在！


■大地勇士系统的头盔。



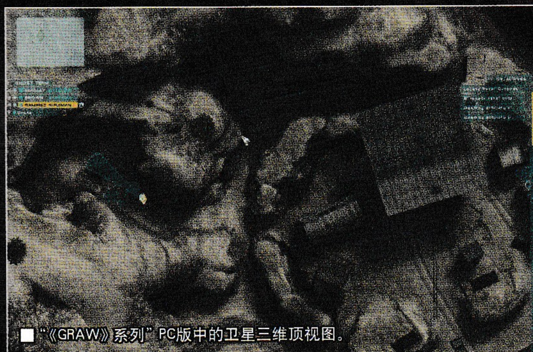


▲假以时日，实战中的情报子系统也会发展到游戏中所描述的这般程度。

情报子系统补充说明

补充说明一

在《GRAW》系列"中，CC系统只有米切尔一人装备，为了突出游戏所强调的动作射击元素，X360版中不少队员甚至扎着头巾，或者戴着军帽就投入战场。米切尔的指挥也相对简单，仅通过语言命令完成，但在几个关卡中通过CC系统同时协调空中和地面重装备协同进攻的场面，让玩家印象深刻。而在PC版的GRAW系列中，队员的装备更为齐全，米切尔要通过复杂的三维卫星视图来为各个队友下达准确命令。


■"《GRAW》系列"PC版中的卫星三维顶视图。

补充说明二

GR所使用的"尖峰战士"系统，完全基于未来战士（Future Force Warrior）创作，他们所使用的装备、技术均存在于现实世界中。但由于FFW系统目前尚未成型，因此其具体效能，仅能"《GRAW》系列"中为我们有较为全面的展示。在其他游戏、影视作品中，也有FFW系统的登场，如PC策略游戏《战争行动：最高叛国》（Act of War：High Treason）中，特遣突击队（Task Force Commandos）最终可以升级到FFW系统，拥有XM-29和与GR部队类似的防护装备。在《分裂细胞》系列中，费舍尔潜入服中安装有FFW的气候调节系统，可以让穿着者在任何环境中获得常温下的舒适性。2007年的动作大片《变形金刚》中，兰罗克斯上尉（Captain Lennox）所率领的小队，其防护装备来自于FFW。在PC平台新一代硬件杀手级FPS游戏《孤岛危机》（Crysis）中，主角所穿着的纳米作战服，也是基于FFW创作的。

补充说明三

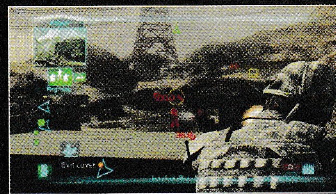
GR部队在2014年所使用的"尖峰战士"系统，其在现实中的原型目前还处于评估阶段，因此性能还和游戏中有一定差距。具体表现在：

【蓝军追踪】

在"《GRAW》系列"中打开战术地图，可以通过GPS实时看到本方军力的位置（以蓝色菱形图标表示），但目前的蓝军追踪（Blue-Force Tracking）还根本达不到实时反馈单兵位置变更的能力，期间大约有30秒的延迟。

【敌我识别】

通过无人侦察机来发现敌人，以不同颜色的轮廓线来将敌我双方士兵标注起来，这同样无法在目前的科技下实现，这需要人工智能领域的飞速提升，才能让机器具有图像分析、识别的能力。


▲这种敌我识别目前仅停留在理论阶段。

【单兵负重】

尽管"尖峰战士"系统的大多数功能，在目前的"未来战士"系统中都可以实现，但这需要士兵在战斗中承受更多的负重，全套战斗装备的重量将超过80磅（超过了单兵行军重量）。目前的电池技术，也无法保证GR士兵可以在敌后长时间作战的需要，这也是目前装备有FFW系统的部队抱怨最大的地方。

文 小麦 编 胜负师 美编 NINA

KUSOGAME，顾名思义，就是宛如 KUSO（粪便）一般，烂到令人发指的游戏。一般认为该词最早为插画家みうらじゅん在评论《いっき》（农民起义）这款游戏时提出。然而，这些看似粗制滥造不为天理所容的烂游戏，却又往往能因其超越常理的创意以及令人绝倒的效果而绽放出独特的魅力。在日本更是有许多玩家自诩“KUSOGAME HUNTER”，以收集、研究、赏玩 KUSOGAME 为乐。在这里，笔者就将为大家介绍一些足以载入史册的殿堂级 KUSOGAME，以带领大家领略一下这类神奇作品的风采。

首先我们必须弄明白的是，什么样的游戏才能算得上是 KUSOGAME？一般认为，当一个游戏明显在以下的一个或多个方面有着过人表现时，它就足以被称为一个合格的 KUSOGAME 了——

1. 大量性质恶劣的 BUG；
2. 极高的难度，或是给游戏进程造成极大阻碍的设计；
3. 令人哭笑不得的画面表现；
4. 毫无乐趣，甚至完全不知道自己在干什么的游戏进程；
5. 极度不合理或毫无逻辑的游戏内容。

离经叛道的游戏界奇葩 KUSOGAME 纪行

最弱的主角，永远的老师

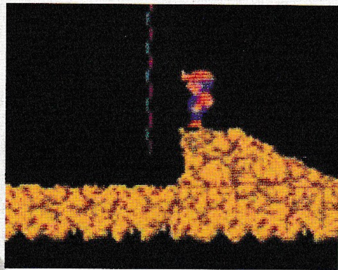
洞窟探险者

Spelunker

发售时间：1985 年 12 月 7 日
类型：动作　机种：FC

《Spelunker》是一个描述主人公在洞窟中探险的动作游戏。这部作品最大的特点，就是主人公的身体无比脆弱，以至于拥有“史上最弱主人公”的称号。

怎么个脆弱法呢？当主人公从自己略高于自己身高的高度跳下时，他就会死。



▲如图所示，如果主角不爬绳子而直接按左走下，那将必死无疑……

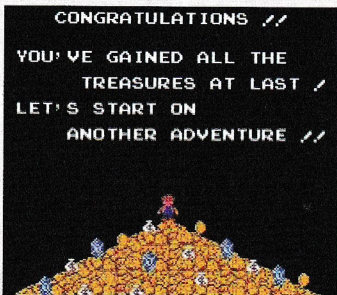
即便是现实中体育不及格的笔者，也不至于从这种高度跳下来就会摔死，更别说是一个动作游戏的主人公了。就在这款作品发售前不久，任天堂的胡子大叔已经靠着自己灵活的跳跃在玩家心中树立了动作游戏的标准。大家可以试想一下从任何一个水管上跳下都会身亡的马里奥，大约就能明白这位深入洞窟的探险家是怎样一副单薄的身子骨了……这么脆弱的角色都出来寻宝，真是不由得让人感叹一句“人为财死，鸟为食亡”。

即便是面对这样弱小的角色，洞窟仍然是毫不留情。遍布满地的陷阱（奇怪的是，落入陷阱本身倒不一定死，然而一旦落入陷阱，怎么试图跳出去都是死……），四处飞舞着的蝙蝠拉下的粪便（毫无悬念的，被粪便沾到的主人公也会离开人世……或许是恶心死的吧），看似平淡无奇其实潜伏杀机的斜坡（在往下的斜坡面前贸然进行跳跃很可能会因为几个像素的高度差而送命），甚至强化的药水，都是你的敌人。（吃了药水后动作加速，反而难以控制）。在这样凶险的关卡面前，你是否畏惧了，打算稳扎稳打步步为营呢？很不幸，行动不快些的话，随时间递减的氧气还是会要了你的小命儿……

然而，一切艰难险阻都无法阻止我们小小主人公对财宝的向往。洞窟的尽头，前赴后继的主人公终于迎来了丰厚的宝藏。谁都没有想到的是，在这样历经千辛万苦才得到的宝藏面前，主人公居然没有任何留恋，而是马上打点行装，开始了新的探索！

接下来玩家要面对的，是颜色变化难度增加的二周目、三周目……直到六周目，接下来就一直重复六周目的关卡。许多玩家一直认为，这就是冒险的尽头了。经过对 ROM 数据的分析，也证明直到 256 周目都是如此。

然而，最深层的洞穴还是凭借着神秘的魅力吸引着一批又一批为其绝倒的玩家想去亲眼一睹其风采。1999 年 12 月 12 日，一位名叫“苍凰”的



▲这短暂的辉煌，却标志着又一个噩梦的开始。





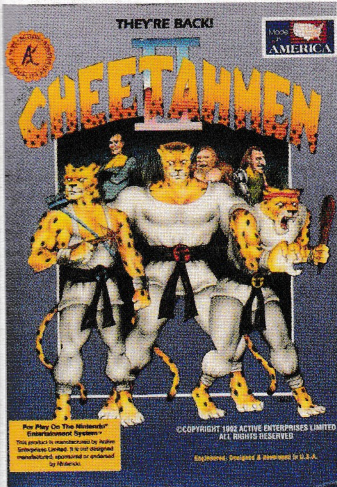
日本玩家用了 5 天时间，终于走到了 256 周目，并将全过程录成 11 盘 120 分钟三倍速的录像带。（请注意，这是一款随时能让人精神崩溃、并且无法记录和接关的 FC 游戏）并且亲眼确认了“在第 256 周目，存在着与 1～6 周目都略有不同的关卡配置，并且在通过 256 周目后又会重新回到 1 周目”。从这位玩家的执着之中，我们仿佛理解了那弱小的主人公挑战凶险洞窟的原因所在。

现在，《洞窟探险者》作为“即死”类 KUSOGAME 的代表作品之一，被尊称为“Spelunker 老师”。日本游戏杂志《FAMI 通》在 1000 期纪念特辑“读者想留给未来的游戏”票选中，《洞窟探险者》甚至击败了《DQ6》以及《MOTHER 3》这样的名作，名列第 53 位，或许这就是日本玩家们向着那位不畏千难万险的小小探险家，表达的一丝敬意吧。

时间铅幕背后的传说

猎豹人Ⅱ
Cheetahmen Ⅱ

发售时间：1997年（非官方）
类型：动作　机种：FC



1991年，一个名叫Active Enterprises的美国厂商在FC上发售了一款名叫《Action 52》的游戏。该游戏未经任天堂许可，并且公然以200美元的天价发卖，里面的52个（！）游戏一个比一个烂，烂到了匪夷所思的地步，结果理所当然地卖不出去。不想这厂家不思悔改，在1992年又开发了其中的一个小游戏《猎豹人》的续作《猎豹人Ⅱ》。由于再创新烂，无耻如斯居然也没敢拿出去卖，一年之后该公司终于倒闭。1997年，积压的1500份《猎豹人Ⅱ》卡带均以每盒1美元的价格当成垃圾私下处理，至此，这款险些被埋葬在历史烟尘里的传奇KUSOGAME才得以重见天日。

《猎豹人Ⅱ》是一款动作游戏，玩家需要控制猎豹三兄弟：手持弩箭的阿波罗、擅长空手道的海格力斯和使用棍棒的阿瑞斯去挫败莫比斯博士的阴谋。前两关里玩家控制的是阿波罗，阿波罗手上的弩箭能对几乎所有敌人一击必杀。然而由于它只能在胸口高度击出，并且没有下蹲这个动作，导致阿波罗对地上爬行的蚯蚓之类的敌人无能为力，只能靠跳跃来回避。此时你就会发现，主角那僵硬如木板般的动作导致回避成了一种极考验操作水平和玩家心理承受能力的技巧。瞬间出现在版面末端的蚯蚓足以让你崩溃到把手柄捧烂。就这样一点一点地艰难行进了一阵，毫无预兆地，你忽然过关了。

没错，这游戏里的一切都是那样的缺乏逻辑。第二关的末尾，你会看见一个不断奔跑着的人，没有任何提示，他甚至不会做奔跑以外的动作……总之他似乎就是BOSS，你只要站在屏幕边缘连续攻击，再连续攻击……没有任何预兆，你又稀里糊涂地过关了，甚至连自己有没有干掉BOSS都难以确定，没准只是他跑累了休息去了。

进入第三关，主角换成了三兄弟中最强的海格力斯。说他最强并不只是因为他健硕的身躯和拳脚并出上下兼顾的攻击范围。而是因为在它跳跃时按下攻击键就可以实现跳跃取消，



▲左右各出现半边的就是我们的豹男大哥，这绝对是游戏史上最诡异的BOSS战之一！

其直接的结果就是：AB两键同时连打，你就能看见一只豹子一边打着拳一边飞向天空……在第四关末尾，你将看见一只不断抽搐着的猴子，你可以尝试攻击它，也可以选择飞到它身后降落休息，让它一个人自个儿在那里抽风，因为不用多久，它就会觉得无趣而自动消失。然后，整个世界清静了，什么都没有，只有你在空旷的世界里迷惑地挣扎，试图脱出这个闭锁空间。所幸没过多久，画面又变化了——回到了标题画面。

或许有人要问了，用棍棒的三弟阿瑞斯呢？很不幸，由于游戏的BUG，三弟和本该由他挑战的第5和第6两关都永远失去了出场的机会……

除去那些铺天盖地的可怕BUG，这游戏对FC机能的把握也是鲜有人能出其右的：游戏里最多只能同屏存在两个敌人。每一次击杀敌人发出的音效，都会导致背景音乐暂停数秒。现在大家或许能明白，这样一个根本无法进行完整游戏的垃圾货为什么不敢公开发售了。

值得一提的是，这部作品的游戏录像在2007年被上传到日本的在线视频网站“NICONICO动画”后，意外地激起了巨大的人气。尤其是单调却不失旋律性的主题音乐，极大引发了二次创作者们的创作热情。很快就出现了主题音乐的各种混音版本，同人图更是琳琅满目。这样一款未完成品居然能在诞生15年后获得太平洋彼岸岛国的如此关注，怕是该游戏制作人们永远也不会想到的。



▲能看出这张同人图和上面那张游戏图的共同点吗？

我行你也行！

精神探索者
MINDSEEKER

发售时间：1989年4月18日
类型：文字冒险　机种：FC

说到任天堂近年来最成功的作品，由川岛隆太教授监修的千万级作品《脑白金》应该算是其中之一。不过，正如大多数游戏类型都曾经在FC上出现过雏形一样，早在1989年，Namco就在FC上推出了一款同样也是名家监修、锻炼脑力的作品。而且无论从内涵到创意都能将现在的《脑白金》甩开数个光年。请看——

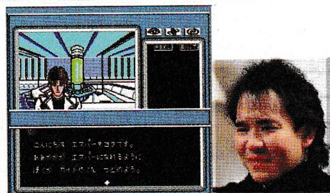
游戏开始，你从一个透着现代化气息的房间中醒来。隐约听见耳边的广播开始介绍一些你还不甚明白的情况，正当你开始对自己为何在此感到疑惑时，一个身着白色风衣，开着马自达越野车——错了，没有马自达——的男子出现在你面前，不等你发问，男子开口了。

“你好，我是超能力者清田，我将指导你学习超能力。”

超能力？超能力！超能力……

没错，《精神探索者》是一款旨在培养玩家超能力的游戏！

简单地来说，这个游戏的过程就是要让玩家（注意：不是游戏中的角色而是玩家本身）经过不断的刻苦训练，掌握透视、念动力、预知等超能力，然后综合运用这些超能力来通过种种考验，完成游戏。那么，要怎么训练呢？



▲这就是充当本作监修的超能力者清田益章，顺带一提，此人于2006年涉毒被捕。

透视：屏幕上方出现一张牌，你要透视出牌背面的内容，然后从下方的五张牌中选择一张进行回答。

念动力：屏除杂念，在心里默念“动！”，然后按下手柄上的A键，成功的话将有一盏红灯被点亮，成功一定次数即可念动移物或开门。

预知：五盏灯中将有一盏被点亮，你要事先预知哪盏会点亮，然后将光标移动到其下方按A键。

先不论透视为什么不是透视到电视机里面的部件，也不管玩家脑中的念动力是通过FC手柄上的什么部件传入游戏的，总之天资愚钝的笔者，就算跟着清田先生练习了吞吸吐呐法也没有任何起色，5选1的正确率永远都在1/5上下浮动，不得已使用了S/L大法。然而，对于当初购入游戏的非超能力玩家们而言，就只能按住连发A键，然后反复重试靠运气过关了……

总之，通过了最初的考核，你走出研究所的大门，来到了外面的广阔天地。接下来，你必须在城市里四处游走，在各种各样的人们面前展现自己的超能力——比如说喷点水啊，开开花啊什么的。虽然这种街头杂耍似的工作不免让身为超能力者的你有些郁闷，但为了获得升级所需的经验值，你还是忍住了。不过千万不要对升级抱有什么幻想，因为这游戏中升级并不会对你猜测的成功率有任何提高，也不会在你猜测时给你任何提示，只是过关必须的条件而已，而且这个游戏里的满级绝对是所有游戏中最大的——∞级（！）。好在10级以后再升一级就是∞，真不知道制作人是怎么想的。

在残酷的社会中摸爬滚打一番后，你终于得以面对最终的挑战：开门……在此我们已经不必深究一个超能力者为什么不去行善救人打击邪恶，而是和一堆门过不去了，总之，你必须连开4道门，每次失败都必须重头开始。其中1、2、4三道门必须要在40次机会中用意念点亮至少24盏红灯，第3道门则是从五个一模一样的门中进行选择。概率告

诉我们，靠瞎蒙通过的可能性只有约0.04%——简直就是滥竽充数者无法逾越的叹息之墙！

终于，你打开了最后一扇门，面前那浩瀚无垠的大海之中，显出了一道通天的光芒。那就是超能力者清田所说的“宇宙思念体”的幻象。此时的你俨然是天人合一，进入了人类进化的究级状态……

现在，这款充满神秘感和伟大智慧的作品已然令人惋惜地成为了Namco的黑历史。鉴于现在NDS上异质游戏越来越多。笔者建议现在的NBGI不妨在NDS上复刻一下这款作品，并且请时下当红的超能力者长门有希进行监修，相信一定可以取得不俗的销量。



价向木瓜团进行血的报复而已。在手上已经不知沾上了多少人的鲜血之后，福尔摩斯终于将木瓜团大小喽罗们斩尽杀绝，找到了让一切陷入疯狂的元凶——柯尔迪利亚博士。愤怒的福尔摩斯拔出了枪，准备迎接一场恶战，结果，仅仅用了4枪，那个不可一世的恶人就倒下了。在他的惨叫声中，笔者不禁想问，为什么这样弱小的家伙居然能成为这个弱肉强食的世界的主宰？答案，或许就在他最后的留言里。

……其实你的真正身分，就是这个游戏的制作者对吧。

总之，在血洗了英伦三岛之后，我们的福尔摩斯终于救出了伯爵千金（她除了开头和结尾的照片就从来没有出现过，鬼才知道她什么时候被救出来的）。世纪末强者鏖战的历史又翻开了新的一页……

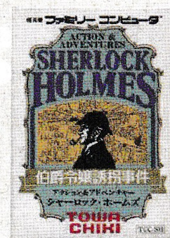


欢迎来到疯狂城

夏洛克·福尔摩斯之伯爵千金绑架事件

Meitantei Holmes: Hakushaku Reijou Yuukai Jiken

发售时间：1986年　类型：动作冒险　机种：FC



时间是189X年的世纪末，世界被死亡的气息所笼罩！一切道德都不再适用，嗜血的暴民们游走在旧伦敦废墟的大街之上！但朋友，你看在末日的尘埃中，却有一个刚毅健硕的身影站起了！为了拯救伯爵的千金，他英勇地与木瓜团的爪牙们进行了壮绝无匹的血战！他就是世纪末的霸者，人类最强的绅士，杀人不眨眼的名侦探夏洛克·福尔摩斯！在这已去到KUSOGAME境界之巅的强者面前，就算是战天，也是不可能后退的呀！

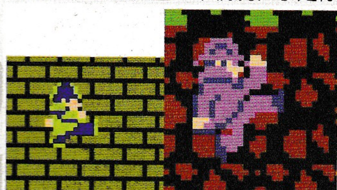
……不好意思，失态了。下面开始正规的介绍——

在为数众多的KUSOGAME之中，如果说有哪一个作品的每一个方面都出了错，以至于其存在本身就是最大的错误，那这款伯爵千金绑架事件必然可以列入其中。故事的背景是19世纪末的伦敦，此时的伦敦正受到名为“木瓜团”的犯罪组织之威胁。正如游戏名字，某位伯爵的千金被该组织绑架了，于是大侦探福尔摩斯出马……

进入游戏，首先出现的是城镇画面。那一身标志性打扮的就是我们的福尔摩斯。苦于缺乏信息的你，首先想找一位居民调查一下情况，于是你走到某个居民的面前，按下A键，不曾想我们的大侦探一声不吭，忽然猛地飞起一脚就将那人踹死，与此同时，你将惊讶地发现自己的户头上多了30元……

这……这真的不是伦敦版的《GTA》吗？

没错！朋友，这就是这个游戏当中最超凡脱俗的一个设计：理性与智慧的化身福尔摩斯居然不会说话，他所需要的一切都是靠踢来解决。在城镇地图上踢人可以增加收入，在公园之类的小地图里踢人则可以在对方死后得到情报（遗言？）。或许你想尝试一些温和文明的手段来进行游戏，然而这个社会并没有那么善良：任何一个NPC（即便是看起来温文尔雅的贵妇人）都会不顾一切地疯狂攻击你，换言之，目之所及的一切活物都是你的敌人！不杀，就只有被杀！不仅如此，这个世界上的一切都充满了恶意。NPC口中的情报居然会出错，关键的道具都藏在毫无提示的地方，贩卖情报的人能把你身上所有的钱都诈骗干净，然而却说不出一句有用的，最可怕的是，就连游戏的说明书都在欺骗你：声称不使用2P手柄，却需要在一个毫不起眼的地方同时按下2P手柄的AB键才能见到BOSS，当然，这在游戏中也是毫无提示的……



▲右边的是进入小地图以后的飞踢。

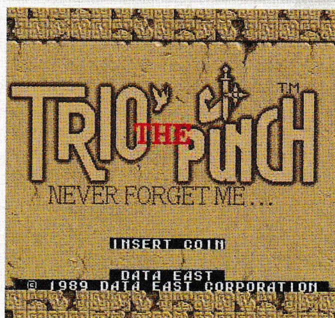
在这样毫无伦理道德的黑暗世界当中，福尔摩斯也走向了绝望。他开始毫不留情地杀人，用人命换来的钱来买药、买火车票、买子弹、杀更多的人……接着横行整个英国，在光天化日之下擅闯民宅抢劫道具谋财害命。伯爵千金什么的早已被忘却，福尔摩斯甚至都不屑于询问关于她的情报了。他所渴求的，只是不惜一切代

禁断的狂气世界

艳姿三强男之胜负拳

Trio the punch: Never Forget Me

发售时间：1989年
类型：动作　机种：街机

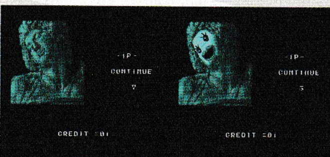


提起已经破产的DATA EAST，许多人首先想到的应该是“《重装机兵》（METAL MAX）系列”。然而在另一方面，DATA EAST也是一家充满个性和创意的怪异厂商，该厂的一些诡异作品至今仍在日本玩家当中留有“DECO GAME”的威名。接下来要为大家介绍的《Trio the punch》，就是一个显然只有脑袋被门夹过的人才能想出来的游戏，其疯狂程度已经抵达了令人感到恐惧的地步。

首先要说明的一点就是，这个游戏的官方标题是全汉字的“艳姿三强男之胜负拳”，从这里大家应该就可以觉察到不对劲的气息了……副标题是“Never Forget Me”，正如其名，只要进行过这个游戏的人，一定能落下终生的心理阴影。

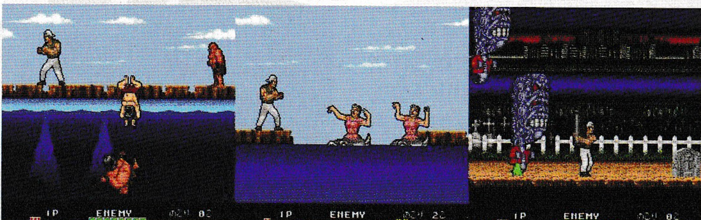
游戏基本属于横版卷轴清版动作游戏。每关当中收集桃心状（不知道为什么桃心的上方居然写着HELP！）物品到一定数量即可挑战BOSS。游戏共有35关，有些关卡还会有诸如“小心头上”、“最后的最后”这样令人哭笑不得的名字。在游戏性方面，本作迥异于传统的横版动作游戏：在跳到敌人头上或者敌人发出的子弹上时，居然不是受伤落下而是反弹跳起，在第一关，BOSS会连续射出长条子弹，如果你不小心一跳踩在上面，就会一直弹啊弹地下不来……与主角的诡异动作相对应的，敌人也基本都是脚下装了弹簧似的，无视物理法则地漫天跳来跳去，使得在有些关卡中，限定时间内歼灭敌人成了一件很困难的事情。

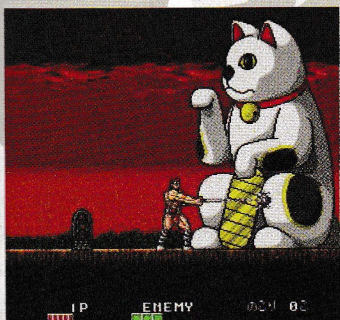
然而，如果只是动作怪异些的话倒还可以理解，本作最令震撼的，是其视觉效果上的表现：常人无法理解的设计浸透在游戏的每一个角落。在游戏中，你需要面对的全是一些超越常识的异形生物。就连看似不起眼的接关画面，也被赋予了抽象派意识流的色彩。词汇匮乏的笔者实在无法描述那瑰丽绚烂的图像，有兴趣的玩家请务必找模拟器来体验一下这种颠覆常识的快感。



▲接关画面是米开朗基罗的“垂死的奴隶”，然而在投币开始之后忽然……

除此之外，游戏的关卡设计也非常的无厘头。尤以最后一关“最后的最后”为甚：经历了长时间精神的折磨，终于来到了最后一关的玩家，正准备将满腔的怒火往BOSS身上发泄。然而，最后一关出现在他们眼前的，却是一个和平的公园美景。仿佛故意在取笑不知所措的玩家一般，一只小鸟飞过，击杀之，屏幕上方赫然出现红字“这太白痴了！”一只小狗





跑过，杀之，又是红字“残酷！”接下来是一只蝴蝶，这次的讯息是“咯咯”……已经无法理解了……最后，一只白鸽出现在几近崩溃的玩家面前，杀了它以后，红字显示“被发现了吗，呕呕！”脚下的大地忽然升起，底下现出两只恐怖的眼睛，难道这就是传说中的BOSS吗？玩家还来不及提问——游戏就在主角的胜利POSE下结束了，甚至都没有告诉你最后的眼睛是什么……

本作在音效方面的表现同样也不逊于画面，除了选人画面外，整个游戏只有一首单调刺耳的BGM，而且在35关的征程中它会一刻不停地反复播放，论效果完全可以和现今的洗脑电波歌比肩，只是电波歌听多了无非只是脑残，而在该游戏的魔音贯耳之下，玩家很可能会因为生理上的不适而主动败退。

综合来说，这是一部充分体现了制作人独特审美以及超凡创意的作品。正如DATA EAST在广告中宣称的一样：“奇怪的游戏就交给我们吧！”据传当时DATA EAST的高层在看见这条宣称口号的时候还生气地指责“我社的作品哪里奇怪了”，可见他们甚至没有半点自觉……强者们的思维毕竟不是凡人所能理解的啊。

时代的泪水

四八

SHIJU HACHI

发售时间：2007年11月22日
类型：文字冒险　机种：PS2



前面介绍的许多作品大多是距今十多年的，或许会给人一种“只有很早以前的主机才会出KUSOGAME”的错觉。其实不然，即便是在今天，每年仍有许多新的KUSOGAME诞生。最后要为大家介绍的，就是一部兼具时效性和影响力的殿堂级作品——《四八》。这部作品前不久获得了日本论坛2CH网友们颁发的2007年度“KUSOGAME OF THE YEAR”大奖，被誉为“十年才能出一个的神作”，虽然这奖完全属于娱乐性质，不过也多少证明了该作的人气。

《四八》是一部文字冒险游戏，也就是通常说的电子小说，由SFC上的著名电子小说《校园恐怖物语》系列”的脚本家饭岛多纪哉主笔，这是他在沉寂许久后重新出山的作品，因此从一开始就吸引了许多传统电子小说爱好者们的关注。游戏的情节是典型的戏中戏：某一天，你被选中为了游戏《四八》的测试玩家，没想到，随着试玩的继续，一系列奇异的事件发生在了你的身边。游戏需要在一开始设置你的姓名年龄出身地等，接着，你可以从日本的四十八都道府县中任意选择，每一个地方都会有一个富有地方色彩时而神秘时而恐怖的故事……本该是这样的。至少在拿到游戏前，没有几个人会想到自己期待已久的作品，居然会化作一颗KUSOGAME的新星。

本作最令人失望的就是混乱的剧本，一部电子小说的灵魂在这部作品中可以说是荡然无存。前面说过了，游戏会为每一个县提供一个富有地方色彩的恐怖故事，因此许多日本玩家都对自己所在地的故事抱有期待，结果如何呢？

宫城县的《纸箱》：一位女士收到了一个纸箱，打开，里面伸出两只黑手，完。全长2分半钟（普通阅读时间），女士自我介绍就花了一半篇幅。

香川县的《棉被》：我的一个朋友，他吃喝拉撒都在被子里，还叫我给他换，我吓跑了，完。全长4分半。

广岛县的《野人》：一个女生向你展示一张风景照，照片上忽然出现一只猩猩（也有可能随机出现一些其他的灵异图像），完。全长1分10秒。

冲绳县的《赏花》：一个小萝莉陪妈妈去赏花，一个人坐在车里忽然看到鬼，她吓得赶快叫妈妈一起回去了，完。全长2分半。

山口县的《檀之浦》：介绍了一种背长得很像人脸的螃蟹，完。全长2分半。


▲广岛县居民满怀期待等来的，就是这样一只廉价的怪兽。

……这到底是恐怖游戏还是导游手册啊！

当然，这些无厘头的剧本在为数众多的故事中只是一部分，然而其它的故事也大多莫过于一些怪谈杂志上的短篇，全然没有了十多年前SFC上《校园恐怖物语》里那种循循善诱引人恐怖世界的气氛，许多更是和所在地毫无联系，这不免让人怀疑声称为了取材踏遍日本的制作人究竟是去取材还是去公费旅游。支撑起整个故事的主线剧情也极为乏味，比起惊悚恐怖而言更倾向于不知所云。最令人无法理解的是在故弄玄虚的结尾过后，伴随着制作人员名单出现的居然是一首轻快滑稽的音乐——大家可以想像一下贞子伴随着马里奥的音乐从电视机里爬出来的效果。


▲由著名恐怖漫画家伊藤润二创作的岐阜县故事《火葬场之镇》，可以说是这作品中最有看头的故事之一。

那么这作品的剧本就一无是处了吗？不，其中的一部分（尤其是一些客串作家的作品）还是值得一看的。

然而这时候本作另一个恶心人的地方出现了，那就是电子小说发展十多年来最烂的游戏系统：作为一个文字AVG，它居然没有最基本的回顾和自动播放功能，而且那缓慢的快进速度足以让你观看多结局的过程成为一种煎熬。不，这还不够，这部作品拥有一个自作聪明，实则让玩家徒增辛苦的“居民操作系统”。什么意思呢？在这个作品中，你的主角如果进入了BAD END，那么他就会死——你必须要耗费契力值去复活他。如果一次死了几个人，或者一个人多死两次，你就会发现自己陷入了得不偿失的状况。另外，为了触发故事你必须把相关的居民都一个个手动聚集在同一地点，一个BAD END走完，你将发现他们死的死逃的逃，你又不得不从一百多名成员中一个个把他们找出来，再一个个调动到一起，让玩家不由得感叹户籍管理工作的重要性和艰辛……其中还有一些故事情节完全随机，为了收集结局玩家不得不一遍遍按着缓慢的快进来碰运气。冒着这么大阻力仍然追求完美的玩家，其毅力实在令中途就砸了手柄的笔者敬佩。不幸的是，这游戏是无法达到完美的——无论你怎么努力，由于东京只是负责过渡剧情而没有结局，导致地图上的东京永远无法变成表示完成的绿色……最后，游戏还有在存档时出现死机的BUG，对此制作方给出的解决方法也很简单：把记录卡拔下来再插就好了。然而，这是一个厂商应该说的话吗？每一个游戏都会在存档的时候提醒玩家不要插拔的吧！

饭岛多纪哉的重新出山居然落得如此收场，加以时下传统电子小说的疲软情势，实在令人不免感叹时代的残酷……





后记

在最后，还要简单为大家介绍一下一种和KUSOGAME密切相关的类型：BAKAGAME（脑残游戏），主要指的是制作人刻意脑残以追求搞笑效果的游戏。这种类型一旦控制失当，则很有可能被列入KUSOGAME的范围（例如前面说过的《TRIO THE PUNCH》），反之，一个KUSOGAME只要烂得够有创意，则有可能被归为BAKAGAME（比如著名的《空手道家》）。BAKAGAME在日本游戏业中也是一种长盛不衰的类型，就连Enix都会时不时做出一些诸如《せがれいじり》（一个拼词看脑残动画的游戏，居然还出了两代）之类的BAKAGAME来。足见此类游戏的受欢迎程度。

在这个大作铺天盖地的时代，一些离经叛道的烂游戏，反而能在某种程度上调节调节被模式化大作惯坏了的玩家胃口，或许这就是KUSOGAME爱好者们乐此不疲的原因之所在吧。篇幅所限，这篇走马观花似的介绍就只能到此为止了。浩如烟海的KUSOGAME当中，还有许许多多耀眼的名作等待着玩家们的发掘，去吧，KUSOGAME HUNTERS！



代理人战争发动机

——私人军事公司全接触

文 十大恶劣天气 编 炎骑士 美编 anubis

坎贝尔：自从曼哈顿事件之后，为了满足雇佣兵的需要，深埋在不同国家之间的军事限制被放松了。今天，世界战争很大程度上依靠私人军事公司来进行。就像石油对于20世纪的重要性一样，战争成为了21世纪的世界经济支柱。私人军事公司已经成为了世界的严重威胁。

斯内克：美国输出了太多的军事力量，现在是她偿还代价的时候了。

坎贝尔：总的来说，私人军事公司已经得到了用来对抗美国的足够人力和物力。根据我们的调查，五个最大的私人军事公司是由一个空壳公司运作的，这个公司扮演着一个单独的母公司的角色。

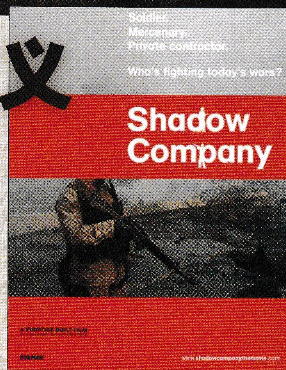
斯内克：那这个母公司是？

坎贝尔：天外天国！

斯内克：一个士兵总有一席之地的世界。

——摘自《潜龙谍影 4》对白

私人军事公司的定义



私人军事公司，英文全称Private Military Company（下文简称PMC），又被成为私人军事保安公司，是为商业、社会组织、政府、非政府机构提供雇佣兵服务的军事组织。他们有系统化的运作模式和合法持有武器的资格，行动遍布全球各地。

在概念上，PMC经常与军事承包商（Defense Contractors）被混为一谈，但事实上二者有着明显的区别。军事承包商为军方提供武器、装备和训练，其代表为洛克希德·马丁这样的军工企业，而PMC则为雇主提供具有专业军事技能的作战人员。1949年的第三次《日内瓦公约》中并没有界定战争中的PMC和军事承包商人员。根据条约的4.1.4款之规定，受雇佣的履行军事合约的非正规军人，只要能出示相关证明文件，在被俘后就可以享受战俘待遇。1977年的《日内瓦公约》修正案中明确了非法军事战斗人员的定义，PMC人员一旦被发现从事非法军事行动，将失去战俘资格。不过，该修正案至今没有得到美国政府的承认，因为美国是全球拥有PMC企业最多、并在海外军事行动中广泛使用PMC士兵的国家。

9·11事件的发生可以说是PMC公司发展的一个分水岭。在此之前，PMC仅作为"热点地区"的保安公司存在，而在9·11事件之后，美国在其大肆进行的所谓"反恐战争"中，PMC作为正规军力的补充，全面介入到阿富汗、伊拉克等地区的军事行动。今天的PMC同政府、军方关系日益密切，在军事题材游戏中的出镜率也是极高的。以近未来世界作为大背景的《潜龙谍影》系列"中，小岛秀夫一直将现实中的世界政治动向反映到游戏中去，正如Shagohod（全面核战）、REX（隐形核战）、RAY（反制核战）、月光（小型高科技化战争）这四代Metal Gear反映着不同历史条件下战争理念的变更一样，《潜龙谍影 4》中拥有强大力量、并且对世界和平构成严重威胁的PMC，也是对现实扭曲、夸张后的艺术再现。

天时、地利、人和

——黑水公司的崛起



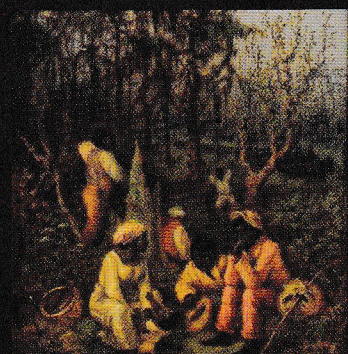
■"黑水"公司的标志。

"黑水全球"(Blackwater Worldwide)并不是美国资格最老的PMC公司，它成立于1997年，在十年时间内从一个小型保安公司变成哪里有美军，哪里就有"黑水"的世界性PMC组织，其崛起过程极具代表性。

"黑水"的创始人埃里克·普林斯(Erik D. Prince)于1969年6月6日出生在美国密歇根州赫尔兰德的一个富商家庭，其父亲埃德加·普林斯(Edgar D. Prince)是一个成功的汽车零件制造商。埃里克从小就对军事抱以浓厚的兴趣，童年时代经常和小伙伴们玩打仗的游戏，17岁时他就考到了飞行员执照。在从赫尔兰德基督教高中(Holland Christian High School)毕业后，他开始实现儿时的军人梦想，进入美国海军学院学习，三学期后他从学院退学，最终从希尔斯代尔学院(Hillsdale College)毕业。在希尔斯代尔求学的这段时间里，他还以志愿者的身分从事大学消防员和当地警察局的潜水员工作。

大学毕业后，埃里克曾经在白宫(老布什总统任期内)和加州共和党党部实习，这段时间内让他积累了大量政治人脉关系。1992年，埃里克进入美国预备军官学校学习，之后跟随美军海豹突击队参加了在海地、中东、地中海和波斯尼亚地区的任务。1995年，其父亲不幸去世，在继承了数额巨大的财产之后，他果断结束了军队生涯。此时的美国对外武力输出日益频繁，但却面临兵员严重不足的问题，让他看到了其中蕴含的商机，他开始试图利用多年以来积累的军队、政界关系来干一番事业。

1997年，埃里克买下了位于北卡罗莱纳州和弗吉尼亚州边境处的大沼泽共6000英亩(约合24平方公里)的土地，创立了"黑水"——以沼泽地煤炭一样颜色的死水命名。经过大量的投资和改造，在这片不毛之地上很快就出现了一座功能强大、设施齐全的军事训练基地。"美国黑水"(Blackwater USA)起初为军方提供训练场，并出租军事器材。9·11事件后，黑水安全顾问部(Blackwater Security Consulting，BSC)成立，这标志着"黑水"海外军事业务的全面启动。在同年美军入侵阿富汗的行动中，"黑水"作为为数不多的几个有资格协助政府的PMC公司，为美军提供各种支援行动。


■油画《大沼泽中的逃亡奴隶》，David Edward Cronin创作于1888年。


■"黑水"公司老板埃里克·普林斯。

2003年美国入侵伊拉克，是PMC首次大规模介入一场针对主权国家的战争，总共有60家PMC参与其中。同美国政府、军方关系密切的"黑水"是整个伊拉克战争中影响力最大的PMC。战后它担负着训练伊拉克新军、警察，以及美国官员、重要机构的安全防卫工作，并为占领军提供各种保障。2005年奥尔良地区遭遇飓风卡特里娜袭击，"黑水"承包了国土安全部指派的部分救灾任务。至今"黑水"已经获得了美国政府累计10亿美元的合同，随着伊拉克局势的持续恶化，这家公司的业务量还在节节攀升。

今天的"黑水"已经成为了美国规模最大的PMC，其正式雇员高达8000人，仅在伊拉克就部署有1000名雇员，拥有独立的直升机和轻型装甲车分队。由于兵员数量有限，PMC不会受到预算方面的影响，其单兵装备的精良程度是正规军都无法相比的。《MGS4》中PMC部队装备的X300风镜、杜邦CIRAS背心、MOLLE战术腰带、沙法利兰6004枪套、CP作战套服等一系列单兵装备，对于现实中的PMC而言不过是小菜一碟罢了。"黑水"位于北卡罗莱纳州的主训练基地已经扩建到了7000英亩(约合28平方公里)，其中包含室内、室外、城市和山地条件下的模拟训练场，以及一个巨大的人工湖和一条公路追击模拟训练场。2006年，"黑水"又获得了位于芝加哥北部240公里的一处面积为80英亩山地的经营权。第二年的4月，被称为"黑水北方"的新基地投入使用，为执法部门提供训练业务。2007年，"黑水"试图获得加州圣地亚哥郊区小镇佩特鲁(Potrero)一片3.33平方公里的土地，用于建设反恐训练基地。这一计划遭到了当地议员鲍勃·菲尔勒(Bob Filner)和几个反战组织的抗议。对此，项目负责人巴瑞安·邦菲哥里奥(Brian Bonfiglio)承诺该项目"不包含实弹发射训练和爆炸演练科目，不会给周围居民的生活带来任何影响"。但随后的计划并非如此，在当地居民的强烈抗议下，"黑水"最终中止了这一项目。

可以说，"黑水"的崛起是天时、地利、人和三者条件作用的结果，PMC的最大客户是政府，而政府政策又是受国际局势变化左右的，其中埃里克·普林斯对政治风向的准确把握，是"黑水"迅速发展壮大的根本原因。

看上去很美

——PMC的业务范围

南非的EO(Executive Outcomes)曾经是世界上规模最大的PMC组织，该公司的业务对外宣传如下：

- 为合法政府提供秘密军事建议
- 提供军事和战略建议
- 为合法军事武装力量提供包括海、陆、空在内的成套军事训练
- 为合法军事力量提供武器使用建议和武器平台的选择建议
- 提供非政治性的军事协助、援助服务

从PMC对自己业务的官方宣传语中，人们从来都不可能看出他们究竟在从事怎样的任务类型。单从EO的上述冠冕堂皇的文字游戏中，甚至可能有人要将其误认为一群西装革履、靠耍嘴皮子混日子的贸易公关群体组成的企业组织。而事实上，1989年由陆军中校伊本·巴罗(Eeben Barlow)创立的EO，在战乱的非洲大地上大发战争财，造成了难以想像的破坏和平民伤亡。



▲在伊拉克负责维持治安的PMC。


▲私人保安是PMC最基础的任务。

今天的伊拉克活跃着56个



■PMC 大量运用于实战。

PMC组织，如果算上没有向联军管制当局注册的PMC，其数量将超过100个，成员有13万人，这几乎和美军增兵前在该国的驻军数量一致。他们所从事的工作也是无所不至的。概括来看，PMC的业务由如下几个方面构成：

保护重要人物

私人保安是PMC最基本的业务范围，在伊拉克这样危机四伏的国家执行保安工作，传统的保镖已经无法胜任，这种工作环境下难以区分安全区和辨别可疑人员，即便是负责总统安全的特勤局特工人员，其所受的训练和使用的武器也是难以在这种情况下奏效的。而由资深退役士兵组成并使用各种自动武器、随时处于作战状态的的PMC小队则成了担任VIP护卫任务的不二选择。2003年，“黑水”获得了保护伊拉克临时政府当局领导人保罗·布雷默（Paul Bremer）的合同，仅此一项就获得了两千一百万美元的报酬。2004年，“黑水”又获得了美国国务院每年3.2亿美元、为期五年的海外官员保护业务。2006年，“黑水”再次在美国驻伊拉克大使馆的安全合同招标中获胜。

提供军事训练

在美国独立战争期间，被英军戏称为“农夫组成的军队”的大陆军初期战斗力极差。在当时火枪对射的战场上，往往红衫军的两次齐射就可以让大陆军士气崩溃。白宫对面的拉菲特公园既有华盛顿的雕像，也有4尊外国军官的塑像，在他们帮助下，大陆军的训练质量得到显著提高。其中一位普鲁士将军威廉·冯·施托伊本塑像下刻有如下的铭文：“他给那些平民士兵带来军事技能和铁的纪律，为美国最终获得独立作出了难以磨灭的贡献。”

由一个国家提供军事人员为非盟国训练军队，这在国际事务中是非常敏感的。在南联盟内战期间，打着“反对人道主义灾难”和“维护人权”旗号的美国在国际社会面前无法明目张胆地为波斯尼亚提供军事援助，为此五角大楼指使PMC组织“职业军人储备中心”（Military Professional Resources Inc.）出面为其训练武装力量，仅此一项就收入两千多万美元。美国PMC军事训练业务开展最为活跃的当属沙特阿拉伯。实际上，借助所谓的“训练”，美国政府依靠PMC控制了不少傀儡国家的军事指挥权。由于要承担训练伊拉克执法和军事力量的任务，“黑水”公司在这方面的业务量也在节节攀升。

“黑水”正式同美军的“联姻”，同样是从军事训练开始的。2000年10月12日，美国海军“科尔”号导弹驱逐舰在也门被“恐怖分子”驾驶的装载炸药的小艇炸伤，17名海军士兵丧生。美国海军认为军方的安保工作存在重大漏洞，因此美国海军最终选中了训练设施齐全的黑水公司为其训练海豹突击队员，并将加强军舰和人员安保工作的任务交给了黑水公司。

对于国际社会对美国政府利用PMC大搞国外秘密军事活动的指责，五角大楼极力辩解说PMC是在“帮助潜在盟国如何在民主体制下管理部队、听从命令和尊重人权”。

参与正规战斗

《潜龙谍影4》中由PMC进行的全面战争，在现实世界中还很难看到，毕竟以保安任务为主要目的的PMC无法获得正规军的重型装备，像预告片中出现的“斯特莱克”轮式装甲车对于现实中的PMC来说就太过奢侈了。另外，正面冲突这种伤亡率极高的战斗对于小规模的PMC来说也是极不合算的。目前在伊拉克活跃的大批PMC组织大都从事VIP保护、保卫建筑物和维持秩序这些占领军无暇顾忌的任务。但同美军关系密切的“黑水”公司经常会在军事任务中提供协助，在阿富汗战争中，“黑水”公司的为前线士兵空投补给，在伊拉克，“黑水”在费卢杰之战中提供弹药补给和伤员运送服务。



■执法人员在“黑水”接受训练。

完全依靠PMC进行的代理人战争在现代战争史上并不多见，但在战乱的非洲大陆上，由于兵员和作战物资数量的不足，雇佣兵成为了各个政治势力斗争的利器。上文介绍的南非PMC——EO就是有着大规模介入全面战争经验的私人军事组织，他们可以在短时间内组织一支拥有良好装甲、空中火力保护的小型机动部队投入实战。1994年，EO介入卢旺达内乱后很快就让反叛势力停火。1995年EO派出一支由300人组成的小型军队协助塞拉利昂政府军剿灭叛军，几个月就瓦解了这一让当局头疼数年之久的心头大患。1998年，EO瓦解了安哥拉叛军，作为回报，除了数额巨大的资金以外，EO还获得了该国数个钻石矿的开采权。1999年1月，独立后的南非政府首次颁布了限制本国雇佣兵活动的《外国军事援助规范法案》（Regulation of Foreign Military Assistance Act），EO的活动被迫中止。但其大部分成员依然以救生员、潜水员、野外生存教练等名义继续进行着不可告人的非法军事活动。

编外影子部队

——PMC的特色

资深的军事背景

PMC的创立者几乎都是由退役军人担当。除了上文介绍的“黑水”公司创立者埃里克·普林斯是前海豹突击队军官以外，其主席盖瑞·杰克逊（Gary Jackson）同样是一名退役“海豹”，副主席考弗·布莱克（Cofer Black）曾经担任过中央情报局反恐中心主任，执行官约瑟夫·施密特兹（Joseph E. Schmitz）曾在美国国防部任职，情报主任罗伯特·莱彻（Robert Richer）是中央情报局前中欧部主任。另一家美国PMC组织——职业军人储备公司，同样算得上“将星荟萃”，其中包括有“沙漠风暴”中任指挥官的卡文·弗纳、曾作为美军驻欧洲部队指挥官的科罗斯比厄·布奇·圣等。退役军队将领的加盟，一方面可以提供经验和先进管理模式，更重要的是协调同军方的关系。在游戏《分裂细胞 混沌理论》中出现的军事顾问公司“国际转移”（Displace International），也是由海豹突击队退役军官道格拉斯·谢特兰德（Douglas Shetland）一手创立的，它的原型就是“黑水”。与其类似的是，9·11事件的发生让获得大量保安订单的DI一举跨入了全球五百强行列。



■典型的PMC士兵装扮。

PMC的军事特色并不体现在管理层，更体现在其成员自身的军事资历上。今天的PMC并不需要穷凶极恶的杀人狂魔，那些军中履历良好，有特种作战经验的资深退役士兵成为了PMC的首选。游戏《战地双雄》中的两位“断背”主角——艾利欧特·塞伦（Elliot Salem）和泰森·瑞欧斯（Tyson Rios）就是前游骑兵队员。在接触到“安全与


■雇佣兵的战斗力丝毫不弱于正规军，没有意识形态的约束，他们可以飞得更高。

战略公司"（Security and Strategy Corporation）CEO菲利普·克莱德（Philip Clyde）之后，他们成为了PMC士兵。随着冷战结束，各国都在裁减军队数量，美国军人服役数量骤降30%。对于那些退役士兵而言，在战场上学会的杀人、生存技巧在现实生活中毫无用处，重新融入社会的过程是十分痛苦的，在美国政府刺激下如雨后春笋般冒出来的PMC成为了他们的最好归宿，在这里他们可以找回失落的自我，并且还可以获得极高的物质报酬。对于政府而言，既甩掉了军人员臃肿的包袱，又通过民营的PMC来完成海外军事输出，在不增加正式战斗人员的前提下通过PMC保持地缘政治影响，可谓是一举两得。《第一滴血》中为我们塑造了兰博这样一个在战场上一骑当千，回到现实后却无法正常生活的悲情人物，如果那时有像今天这样风光的PMC，恐怕兰博大神也不至于沦落到躲藏在东南亚丛林中靠打黑拳、抓蛇为生的境地。

目前在伊拉克的"黑水"战斗雇员更类似于一支编外的美军部队，他们经常需要同正规军并肩战斗。2004年3月31日，四名"黑水"雇员司考特·海文森（Scott Helvenston）、哲科·佐夫科（Jerko Zovko）、韦斯利·巴塔纳（Wesley Batala）和迈克尔·堤哥（Michael Teague）在费卢杰遇袭身亡，反美武装将四人的尸体悬挂在幼发拉底河的一座桥上，这成为了美军展开第一次费卢杰之战的借口。同年秋季的一份众议院监督委员会报告指出，在雇员遇害后，"黑水"有意阻碍对这一事件进行调查，这一事件反应出私人武装公司的势力居然可以影响到军方行动。

强大的政治关系

成立于1997年的"黑水"用了不到十年时间，成为了美国政府不可或缺的"影子军团"，在此期间，无数资深PMC均被挤出了市场，而"黑水"在崛起过程中得到了美国政府的大量订单，并且在发生无数丑闻后依然屹立不倒，这和它在政府中的强大政治关系有着密切联系。

普林斯家族与密歇根州的共和党组织乃至布什家族都有着密切联系，也是共和党政治献金的主要提供者之一。截止2007年2月，布什政府已支付给黑水公司3.2亿美元的"全球外交保安服务费"，而且该公司从2002年到2005年，其年收入已增长了600倍。此外，黑水公司也一直不惜重金招募曾在美国政府中任职的高级官员，其行政管理班子也包括大量的"重量级"人物，在政府中拥有强大的关系网。

尽管PMC是军事组织，但如果让老板们在军界和政界人脉关系中进行取舍，相信他们肯定会选择后者。这是因为，无论是奴隶社会还是民主政体下，政府行政部门都没有直接调动武装力量用于己用的权力，像《谍影重重》中的中央情报局高官骗取国会拨款，然后组织秘密杀手小队干私活，或者《石破天惊》中拿陆战队武装侦缉连进行海外非法军事勾当的行为，在现实中即便存在，也无法大规模的开展。而那些拿人钱财、替人消灾，从不过问是非黑白，并且战斗力丝毫不弱于正规武装力量的雇佣兵，成为了政客们的首选。在《第一滴血4》中，一个泰国的基督教会组织都可以从PMC那里雇佣到一支由前SAS军官领导的佣兵分队。当然，雇佣兵不被国际社会认可，于是以合法身份为佣兵活动进行掩护的PMC成为了行政部门进行武装活动的途径，美国国务院就是"黑水"公司的第一大客户。

在以雇佣兵为主角的游戏作品中，PMC的这种"政府影子部队"特色得到了充分的体现。在《命运战士》（Soldier of Fortune）中，一个德国的现代纳粹组织从俄罗斯偷窃了四枚核弹，为了避免针对北约盟国的军事行动可能带来的丑闻，美国国务院雇佣PMC组织"The Shop"以强力方式对恐怖分子进行剿灭。而在《雇佣兵 毁灭之地》（Mercenaries: Playground of Destruction）中，朝鲜半岛的统一被军人政变所中止，叛军随时准备发射远程核弹。联合国（游戏中以假想的Allied Nations代表United Nation）组织了一支多国部队快速消灭了其正规军。为了打赢这场影子战争，联合国雇佣了PMC组织Executive Operations（EO，以上文介绍过的南非佣兵组织Executive Outcomes为原型），找到并且抓获这些可能引发世界大战的元凶。在《雇佣兵：战火纷飞》（Mercenaries 2: World in Flames）所设定的近未来背景中，中东石油日益枯竭，毒王雷蒙·索拉罗（Ramon Solano）成为了委内瑞拉的独裁者，他控制了南美石油出口，以此引发了国际油价的飞速上涨，石油输出国组织和美国能源部成为了PMC的客户，各方势力为争夺石油资源而大打出手。

与世界局势同步

对于军火商人而言，哪里有战争，哪里就意味着财富，对于PMC而言同样如此。由于现代战争对后勤的要求极大，目前的驻伊美军早就将后勤补给、武器保养和维护、安全保卫以及营建等许多原本由军方所承担的任务都转包给了以"黑水"为代表的私人保安公司，尽管要支付给每一个PMC士兵多达数百美元的日均工资，但免去了后勤补给、伤亡等一系列的烦恼，因此对于军方而言是相当划算的。对于那些见不得光的黑色任务而言，军方干脆花钱雇佣PMC进行作战行动，失败了可以矢口否认，并且无需为阵亡人员支付巨额赔偿金。

在中世纪欧洲，封建领主们无力维持常备军，在战争状态下，由骑士领导的民兵和雇佣兵部队构成了一支支军队。在现代社会，随着武器价格的日益增高，组建和维持军队的代价也是极大的。在战时以雇佣方式扩展军力，战争结束后将其解散，这种"租赁"式的战争模式效果会怎样？《皇牌空战0》中遭到强权入侵的小国乌斯提奥（Ustio），其正规军在一夜之间损失殆尽，但他们却依靠雇佣兵部队赢得了战争。其中有"鬼神"之称的王牌飞行员Cipher和他的队友——绰号为"片翼妖精"的Larry Foulke成为了战争的转折点。被雇佣兵编队Galm击落的原贝尔肯公国空军"红燕"中队队长Detlef Fleisher这样说道："国家是由居住在其国境之内的个人组成的，只有得到人民的支持，国家才会成为国家。但是对于那些为了钱而飞越天空的雇佣兵，并没有一个祖国需要他们去保护。他们只为了自身的力量与名誉而战。问题是，我怎么会输给这样的家伙？现在我想，那也许是因为没有国家的负担，他们能飞的更快的缘故吧！"

全球军费早在2004年就超过了一万亿美元，根据瑞典斯德哥尔摩国际和平研究所的估计，今天世界上军费已经占到了全球总产值的5%。在《潜龙谍影4》中，小岛秀夫为我们设定了这样一个背景：除了超级强权以外，全球其他国家不再进行常备军的维持，而是以巨额资金来委托PMC进行代理人战争，五个大型的PMC已经拥有了和大国正规军相匹敌的规模，垄断了全球的战争"市场"。无独有偶的是，在育碧的空战游戏《汤姆·克兰西的鹰击长空》（Tom Clancy's HAWX）中，2012年日益强大的PMC在全球挑起了无数战争，甚至需要幽灵部队同北约联军通力合作才能与之对抗。

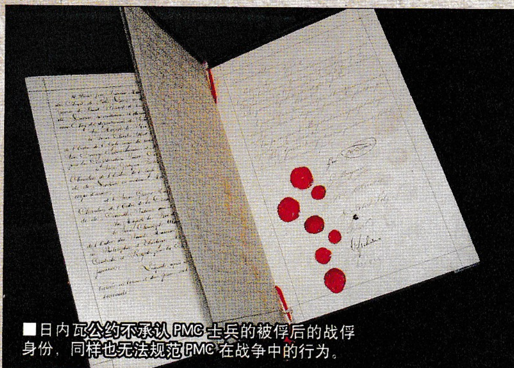

■退役"海豹"是PMC招兵买马时的抢手货。

无法无天
——PMC 的法律地位



■反战组织反对 PMC 活动的游行。

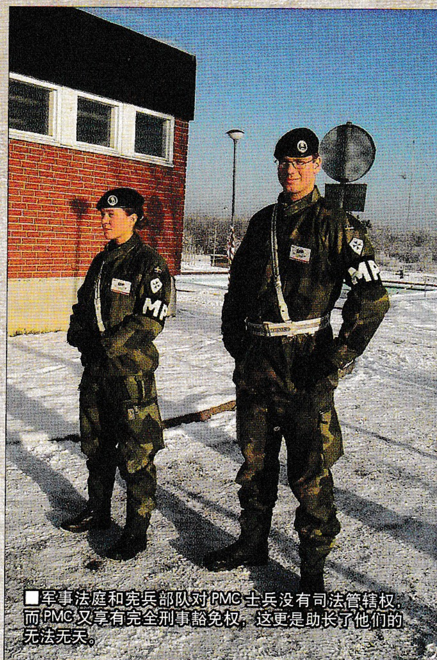
1989 年 12 月 4 日通过的《反对招募、使用、资助和训练雇佣兵国际规章》（International Convention against the Recruitment, Use, Financing and Training of Mercenaries）表明了国际社会对雇佣兵这一毒瘤的立场。但对于借壳上市的 PMC 而言，它们同政府关系密切，并不受此规章的限制，可以作为合法商业组织存在。目前并没有针对 PMC 的国际惯例和限制其行动的准则，从一些细节中，可以看出各国政府对于 PMC 的暧昧态度。


■日内瓦公约不承认 PMC 士兵的被俘后的战俘身份，同样也无法规范 PMC 在战争中的行为。

2005 年 12 月 5 日，美国国防部长拉姆斯菲尔德在约翰·霍普金斯大学保罗·尼兹国际高级研究院举行了一次题为"未来伊拉克"的讲座，研究生凯特·唐纳（Kate Turner）就如何限制 PMC 在战争中的行为进行了提问。拉姆斯菲尔德做了如下回答：

"谢谢你的提问，很明显的是，PMC 可以以极高的效率和极低的成本完成属于军队职责以外，但又不能交给平民或者商业公司运作的准军事任务。现在伊拉克的 PMC 人员与日俱增，他们不但来自于美国，也来自于其他国家，包括伊拉克当地人和邻国公民。正如你说的那样，他们没有像军队那样的军事法典进行限制，但我们也开始制定相关法规，司法部已经注意到了这个问题。PMC 何时应该携带武器，如何使用武器，这些规章由本公司自行界定，这当然会和伊拉克现行法律冲突。但和 PMC 目前的负面效应相比较，PMC 同政府的合作可以在短时间内完成相当多的工作，这是最有意义的部分，因此目前限制 PMC 的业务对于任何人而言都是一个不明智的举动。"

"黑水"老板埃里克·普林斯不喜欢别人称 PMC 为雇佣军："那是批评者使用的一种带有诽谤性质的语言，雇佣军是为外国政府工作的职业军人，而 PMC 则是由为本国政府工作的本国人组成的纯自卫组织。"而拉姆斯菲尔德的讲话中涉及到 PMC 战斗人员国籍的部分恰恰打了埃里克·普林斯一个耳光。此外，拉姆斯菲尔德也间接承认了政府在面对 PMC 在战争中不受制约、肆意妄为的行动时不负责任的行径。



■军事法庭和宪兵部队对 PMC 士兵没有司法管辖权，而 PMC 又享有完全刑事豁免权，这更是助长了他们的无法无天。

作为非军事战斗人员，PMC 不受《统一军事法典》和各种军事法规的制约，军事法庭和宪兵部队对 PMC 无可奈何。在伊拉克曾经出现过"黑水"雇员酒后袭击海军陆战队营地的事件，对此军方仅仅是将肇事者拘留数日后就无罪释放。由于政府、军方都需要一支可以实现其"想做但不敢做"行动的部队，因此对 PMC 的限制极小，甚至还给予了他们不少特权，对于 PMC 的为非作歹都是以睁只眼闭只眼的态度。2000 年实施的《军事治外法权权限法》仅仅对受国防部雇用的 PMC 的行为作出约束，类似"黑水"公司这种受雇于国务院和其他美国机构的相当一部分雇佣兵，无论对于美国法律还是伊拉克法律，都享有实际上的豁免权。 2003 年，美军占领当局颁布"第 17 号法令"，规定 PMC 人员在伊拉克执行安全合约时，不受伊拉克法律约束，享有完全刑事豁免权。

世外天堂
——佣兵帝国的崛起

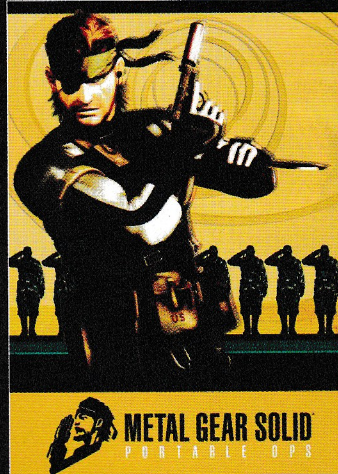
极少的约束和超过正规武装力量的特权，PMC 究竟会走向何处，《潜龙谍影 4》给出了终极答案——一个依靠雇佣兵构建的庞大 PMC 帝国——世外天堂。世外天堂的最初原型，来自于《掌上行动》中的"军人天堂"（Army's Heaven），它是由 FOX 特种部队首领 Gene（代号"毒蛇"）创造的纯粹由军人构成、不受任何政客操作的军事组织。军人应该以服从命令为天职，但军人一旦成为政治家的工具，可以被随意利用、丢弃、牺牲，乃至背叛的时候，军人究竟应该听命于谁？军人究竟应该为谁而战？Gene、Big Boss、利奎德·斯内克都提出了自己的"解决方案"：





20 世纪 70 年代末期，San Hieronymo 基地被苏联政府废弃，由 Zero 少校创立的美国特种部队 FOX 发动叛乱，与 San Hieronymo 被遗弃的苏联红军士兵合并。新任指挥官 Gene 利用其精神控制超能力，结合恐吓手段，将 San Hieronymo 基地变成了一个军事集团。他计划使用具备隐形核弹发射能力的新型 Metal Gear "RAXA"向美国发射核弹，以挑起美苏之间的全面战争，让"军人天堂"在战争中成为世界性的佣兵帝国和超级强权。Gene 是旨在培养类似大首领这样最强战场指挥官的"继承者工程"（Successor Project）的产品，Gene 认为自己和大首领之间是兄弟关系，当然理念的不同，两兄弟最终要进行捉对厮杀。在 Gene 被大首领击败后，他认为 Big Boss 应该继承自己所开始的一切。Gene 交出了一张微缩胶片，上面有自己为了建立"军人天堂"而搜集的人员、资金、装备信息，并告诉大首领"有一天你会用得上这些东西。"如果说引领者（The Boss）的死让大首领看清了士兵永恒的悲剧命运，那么 Gene 的死则直接启发了大首领日后反叛政府，并在南非创立属于





军人自己的国家“世外天堂”。

“世外天堂”这个巨大的堡垒成为了全球最大的非政府武装力量，凭借新型核弹发射平台“Metal Gear TX-55”，大首领向西方世界宣战。1995年，特工索利德·斯内克潜入了“世外天堂”，击败了大首领，捣毁了TX-55，并彻底让这座军事基地化为灰烬。虽然世外天堂的实体不复存在，但其“为全世界不甘压迫的士兵提供一片乐土”的理念延续了下去。数年后，大首领在桑给巴尔岛再一次试图实现自己的梦想，最终的代价是自己的生命。

2005年，猎狐犬特种部队在利奎德·斯内克的率领下占领了影子摩西岛，凭借具备隐形核弹发射能力的新型Metal Gear——“REX”威胁世界，向美国政府索要10亿美元和大首领的尸体。为了纪念和荣耀大首领，利奎德将影子摩西岛的名称改为了“世外天堂”。

“世外天堂”的实质，是为军人提供一个反控制、反压迫的基地。在控制世界的“爱国者”浮出水面后的2009年，索利达斯·斯内克自我承担起了大首领的遗志。他启动水下移动要塞“玄武”(Arsenal Gear)，计划在华尔街引爆核弹，以瘫痪全美的电子通讯，让“爱国者”暂时丧失对世界的控制权，然后一个一个干掉他们，但他的计划也最终失败。

2014年，利用局势混乱飞速提升实力的PMC公司主宰了全球的战争，此时由PMC执行的代理人战争已经成为了全球经济的“支柱性产业”。寄生在左轮山猫手臂中的利奎德·斯内克利用母公司“世外天堂”控制着五个最大的私人武装公司，他们已经具备了同全球主要国家军事力量分庭抗礼的实力，大首领的遗愿终于在“儿子”的努力下实现。与其说老的“世外天堂”是坏在索利德·斯内克的手里，不如说其以挑战全世界为手段的“军人乌托邦”构想，从一开始就决定了这一组织及其成员们的悲剧性命运。利奎德的PMC形态“世外天堂”无论在军事还是财政上都有着极强的操作性，并最终让“父亲”的遗愿成为现实。

在现实中，类似“世外天堂”这样负责控制、协调PMC公司利益的组织确实存在，这就是2001年4月成立的“国际和平行动协会”(International Peace Operations Association, IPOA)，其现任主席为道戈·布鲁克斯(Doug Brooks)，总部设在华盛顿。它对自身职责的官方宣传语如下：

“提升国际安全和平维持企业在行动中的操作性和伦理性；与政府决策者进行富有建设性的对话，提升PMC公司的地位，发挥其积极作用，为人类世界的和平安宁作出贡献；向公众说明PMC的业务和行动，以消除大众对‘和平维持’业务的误解；管理约束PMC公司在冲突和战后地区的行动。”

而实际上，IPOA是一个PMC行业联盟性质的非政府组织，它的主要使命，对内是协调各成员矛盾，扮演着主持公道者的角色。对外是将旗下的42家PMC公司的政治资源整合在一起，作为同政府讨价还价的筹码，以此影响政府的决策，为自己尽可能多地争取利益。IPOA拥有专门的律师团队，它的首席律师大卫·哈曼德(David Hammond)也代表着多家PMC，拥有大量处理PMC海外滥用武力案件的经验。在伊拉克，美国政府雇佣的PMC公司的劣迹已经到了令人发指的地步，仅在2005一年时间内，“黑水”就卷入了在伊拉克发生的近200起枪击事件，其中约84%都是胡乱开枪造成，加上其他PMC的“失误”，已经有超过300名无辜平民成为了PMC的枪下亡魂。尽管伊拉克民众和新政府对华盛顿进行强烈抗议，但至今没有任何一家IPOA成员组织被吊销执照，甚至没有一名当事人受到到刑事制裁。IPOA在美国司法、行政部门中的公关能力可见一斑。

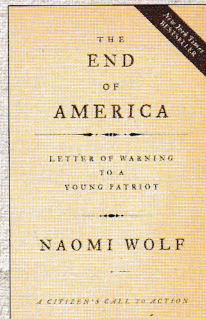


结语——合理的想像 不远的现实？



2008年美国作家奈奥米·沃尔夫(Naomi Wolf)在其作品《美国的终结：一封给年轻爱国者的警告信》(The End of America: A Letter of Warning to a Young Patriot)中列举了20世纪以法西斯为代表的集权政体模式，以美国政府在“反恐”大旗下不断限制宪法规定的公民自由为基点，列举了美国政府从自由民主转向独裁的十个步奏，其中的关键一步就是“制造一个暴徒阶层，创造一个不对公民负责的准军事力量”(Develop a thug caste or paramilitary force not answerable to citizens)，书中用私人保安公司同行政部门的密切关系和大量详实的例子，来证明PMC将会成为影响美国现政体，乃至威胁世界和平的危险因素。

巴顿将军说过，战争是人类的不幸，没有战争却是军人的不幸。对于PMC来说，和平就意味着关门大吉。因为世道乱，所以行业兴。也因为世道乱，所以没了规矩，这本质上是一个恶性循环的过程，在多部游戏中PMC成为世界乱源的设定绝非是编剧胡乱想像而成的。唯利是图的凶残雇佣兵被PMC正规化、体制化之后将更加危险，缺乏监管的无限权力和充足的资金链在政治家野心的调配下发生剧烈的化学反应，像“世外天堂”这样的从事代理人战争的佣兵帝国，是否会成为PMC的终极形态，让我们拭目以待。



▶美国的终结：一封给年青爱国者的警告信。

《无双大蛇》角色专用道具考证·三国篇

文 S1 光荣三连青
编 纱迦
美 心の永恒

编者的话： 光荣对于游戏制作向来都非常用心，即使对于拼命量产的“《无双》系列”也是如此，不过你若不是特别用心去细看，很容易就错过这些细节。作者特意挑选了颇受玩家争议、又非常火爆的《无双大蛇》来给大家分析一下，考证角色专用道具的出处。虽然这些道具并没有图片，但是对于每个角色的定位，以及道具的分配上就可以充分看出光荣对于历史还是充满着严谨，同时也不失一丝幽默感。需要注意的是游戏中收录了很多原创道具，这些原创道具虽为原创，但也有一定的依据，并非完全杜撰，不过限于篇幅只能忍痛割爱了。

魏 曹操 孟德新书



《孟德新书》乃是曹操总结半生军事生涯、在前人基础上总结并创新军事理论的成果，是中国历史上有名的兵书。在《孟德新书》之前，有《孙子兵法》、《孙膑兵法》、《阴符》等广为流传。

史载曹操写完《孟德新书》后十分高兴，那不仅仅是因为给子孙留下了一本好教材，也不完全是因为得偿身为文人的愿望，更重要的是他的理论和思想从此可以借由这本书而传诸后世。因此可以说，《孟德新书》是曹操一生的总结。

魏 典韦 牙门の旗

世称“古之恶来”。擅使大双戟，为人壮猛任侠。军中的牙门旗既长且大，众人都不能把它举起，而典韦竟以一手便将其执而竖起，人们都以他的奇力为异。典韦奋力勇战，为曹操所异，又因其人忠诚谨重，自此引典韦为近侍，迁为都尉，置之于左右。后曹操于宛城时，张绣先降而复反，急迫曹操本营；典韦守着大门，殊死恶斗，杀敌甚众，最终因敌人太多而战死。从最初到最后的战死，典韦如牙门旗一样一直屹立在营中，并且相传典韦死了半晌，无人敢过。这古之恶来可见并非浪得虚名。

魏 夏侯惇 不臣の眼带

“不臣”的意思就是，谓不以臣属视之。《汉书·萧望之传》：“单于非正朔所加，故称敌国，宜待以不臣之礼，位在诸侯王上。”《汉书·郊祀志上》：“（天子使）五利将军亦衣羽衣，立白茅上受印，以视不臣也。”

夏侯惇字元让，曹操在陈留起兵，夏侯惇、夏侯渊率先来投，被曹操倚为心腹。刘备被吕布攻击时，曹操派他去救援，他在此战中被射瞎了一只眼睛。曹操在迎汉献帝都许以后，以夏侯惇为陈留、济阴太守，加建武将军，封高阳乡侯。夏侯惇对于这个工作倒很拿手，兴修水利，率军屯田，度过了大旱和蝗虫肆虐的自然灾害。曹操对此很满意，又让他以建武将军兼任河南尹。曹操平定河北，夏侯惇负责后勤保障。北方平定后，迁夏侯惇为伏波将军，并且授予便宜行事不拘科制的权力。曹操并把自己的女儿嫁给了夏侯惇的次子夏侯茂，这样曹操与夏侯惇成了儿女亲家，地位更有保障了。由于夏侯惇在后勤工作中干得非常出色，曹操不断增加他的封邑户数，建安十二年（公元207年）达二千五百户。建安二十四年（公元219年），曹操救援荆州，驻军摩陂，与夏侯惇出则同车，卧则同席，诸将无人可比。



魏 司马懿 司马法

《司马法》相传是姜子牙所写，流传至今已两千多年，亡佚很多，现仅残存五篇。但就在这残存的五篇中，也还记载着从殷周到春秋、战国时期的一些古代作战原则和方法。晋唐之间，杜预、贾公彦、杜佑、杜牧等人，也多以《司马法》为立说的根据。可见《司马法》当时仍具有军事权威著作的声誉。现在又称其为《古司马法》。

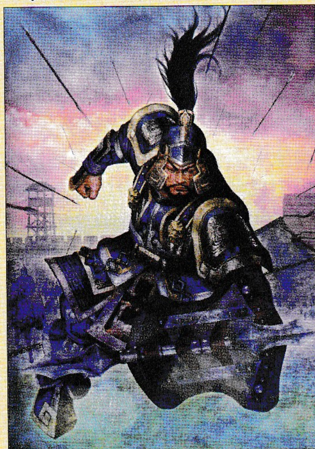
而其中备战、慎战是《司马法》战争观的一个重要思想。它认为，"天下虽安，忘战必危。天下既平，天子大恺，春蒐秋狝。诸侯春振旅，秋治兵，所以不忘战也"。强调居安思危，常备不懈。在强调备战的同时，又强调"国虽大，好战必亡"，要备战，但不可好战。

司马懿在推广军屯事业上有很大的建树。约在建安二十三、四年，司马懿由转为丞相军司马后，向曹操建议："昔箕子陈谋，以食为首。今天下不耕者盖二十余万，非经国远筹也。虽戎甲未卷，自宜且耕且守"（《晋书·宣帝纪》）。曹操行之。结果魏国一时"务农积谷，国用丰赡"（《晋书·宣帝纪》）。

而在他率领的军事行动中，除了正始四年（243年）九月，率军征吴外。其余军事战争，皆是被动防守以及平定各种叛乱。把《司马法》中"天下虽安，忘战必危"以及"国虽大，好战必亡"的思想充分贯通领会。拜领《司马法》当之无愧！



魏 曹仁 尉缭子



《尉缭子》是中国古代颇有影响的一部著作。《尉缭子》的主要笔墨在于军队纪律性的阐述上。高度重视军队的法制建设。认为军队必须首先建立严密的制度，"凡兵，制必先定"，"明制度于前，重威刑于后"；强调严明赏罚，"刑上究"，"赏下流"，并制定了诸如联保、军队营区划分、警戒、禁令、战场赏罚规定及将吏实施惩罚权限、战斗编组、信号指挥等各种条令。

可这又和曹仁有什么关系呢？"曹仁字子孝，太祖从弟也。少好弓马弋猎。后豪杰并起，仁亦阴结少年，得千馀人，周旋淮、泗之间，遂从太祖为别部司马，行厉锋校尉。""仁少时不脩行检"（《三国志·魏书·曹仁传》）我们不难看出，年轻时候曹仁是相当的散漫毫无纪律。"少时不脩行检"的意思就是年轻的时候相当不注意自己的行为和举止，意思暗指经常有出格行为。"及长为将，严整奉法令，常置科於左右，案以从事。鄢陵侯彰北征乌丸，文帝在东宫，为书戒彰曰：'为将奉法，不当如征南邪！'"等到自己成为一军统帅的时候，经常将法律条文放置在自己的左右，一旦要用，就马上拿来作参考。曹彰曾跟随北征乌桓，那时的曹丕已经是世子，他在许都写信给弟弟，说："做将军首先要自己奉守法令，你要好好向征南将军学习啊。"当时的曹仁被封为征南将军。为将后曹仁的行检成为各王子的表率。虽然不清楚是不是他当时有看过《尉缭子》，但是对于曹仁来说《尉缭子》的许多所倡导的理念都和曹仁一贯作风暗合。加上联想到曹仁在《三国无双》以及光荣其他三国游戏中那种刚正坚毅的形象，恪守军律，严明纪律的曹仁，曹大将军便跃然于纸上。如果说《尉缭子》概括起来是军队纪律性的话，那么曹仁的生平和评价无疑是其最好的诠释。

魏 夏侯渊 夏侯弓

夏侯渊是一位非常出色的军事将领，擅长打运动战，而当时在曹军中流传着一句话，"典军校尉夏侯渊，三日五百，六日一千。"意思就是说夏侯渊很擅长攻其不备、出其不意的闪电战。夏侯渊参加过曹操指挥的历次战役，并且经常受委派到各地平定叛乱。最出色的一次战役是攻打韩遂的兴国之战，韩遂的部下多为氐族和羌族，十分精锐。夏侯渊长途奔袭，袭击了韩遂的后方，韩遂来救，又当机立断，以疲劳而且不占质量、数量优势的军队一举击败了韩遂，韩遂从此一败涂地，坐待夷灭。而夏侯弓，并不是指其擅射，而是形容他的行军指挥犹如射箭一样，除了速度快以外还十分的精准，一击就命中敌人要害。

魏 徐晃 武义白布

在曹操的军队中流传着一句话"不得晌，属徐晃。"（《三国志·魏书·徐晃传》）徐晃一生俭朴，对自己约束很严，病死前还特别嘱咐叫埋葬他时敛以时服。而且他每战有功，但很少邀功请赏。"白布"用来形容他的朴素和节俭再贴切不过了。

徐晃常说："古人患不遭明君，今幸遇之，当以功自效，何用私誉为？"（《三国志·魏书·徐晃传》）徐晃把为曹操的统一事业而战斗当作自己效力的机会，以此为动力，鞭策着自己的行动。尽管这些认识打上了封建思想的明显印记，然而，也显出了他那可贵的品格。此为其"义"也。

曹操在一篇令中说："贼围堑鹿角十重，将军致战全胜，遂陷贼围，多斩首虏。吾用兵三十余年，及所闻古之善用兵者，未有长驱径入敌围者也。且樊、襄阳之在围，过于莒、即墨，将军之功，逾孙武、穰苴"（《三国志·魏书·徐晃传》）。徐晃凯旋摩陂之时，曹操亲自出营七里迎接徐晃，并设宴庆贺，慰劳徐晃。曹操举卮（古代一种盛酒器。圆形。容量四升）对徐晃说："全樊、襄阳，将军之功也"（《三国志·魏书·徐晃传》）。徐晃治军严谨，令行禁止。时诸军云集于摩陂，曹操案行诸营，不少士兵出阵围观，唯有徐晃部下"军营整齐，将士驻阵不动"（《三国志·魏书·徐晃传》）。曹操叹曰："徐将军可谓有周亚夫之风矣"（《三国志·魏书·徐晃传》）。则是对徐晃"武"的最高评价。



魏 许褚 牛尾の首布

首布，其首扁平，象征铲形农具。钱面有地名和货币单位等铭文。古代有平首布，空首布等钱币。在这里指交易的意思。东汉末年许褚聚少年及宗族数千家，依靠坚壁共同抵御来侵犯的强盗。当时汝南的葛陂贼声势浩大，号称万人。去袭击许褚所在的地方。许褚人少打不过，坚持了很久弹尽了。就叫其他男女，把石头都放在城壁的四角。许褚一个人扔石头，砸死不少人，于是贼人不敢靠近。后来粮也没了，就假装和贼讲和，用牛来和贼交换食物，贼来取牛。这畜生不懂朝家里跑，不愿意出去。许褚出来，一手倒拽着牛尾，走了百余步。贼众惊吓不已，不敢拿牛就逃走了。从此以后很多贼寇听到许褚的名字都怕得要死。



魏 庞德 决死の棺桶

棺桶，即我们通常所说的棺材。决死的意思就是，决心死战。

庞德字令明，少年时任郡吏及州从事。从马腾进击反叛的羌、氐等外族，数有战功，迁至校尉。跟随马超平讨郭援、高干后就留属马超了。曹操破马超于渭南时，庞德随马超逃入汉阳，保守冀城；不久又随马超投奔汉中，从属于张鲁。曹操平定汉中后，庞德便随众投降。曹操素闻其骁勇，拜庞德为立义将军，封关门亭侯。与曹仁共攻宛城后，屯于樊城，以讨关羽。当时很多官员因为庞德之兄庞柔时在蜀为官，对庞德颇有猜疑，庞德遂奋意力战。《三国演义》中写到，庞德为了打消众将疑虑，以及报效曹操对自己的知遇之恩，因此打造了一口棺材，扛到战场上去。曰：“我受国恩，义在效死。我欲身自击羽。今年我不杀羽，羽当杀我。”意思就是，我深受国恩，我和关羽交战，我们之中必须有一个人死去。演义中夸张的笔墨倒是很好地勾画出其义。



魏 曹丕 典论



《典论》是三国时代曹丕的一部学术著作，全书已佚，《论文》是其中惟一完整保存下来的一篇。所论的“文”是广义上的文章，也包括文学作品在内。它是中国第一篇文学批评的专门论文，涉及了文学批评中几个很重要的问题，虽不免有些粗略，但在文学批评史上起了开风气的作用。

首先值得注意的是它对文学的价值的重视：“盖文章，经国之大业，不朽之盛事。年寿有时而尽，荣乐止乎其身，二者必至之常期，未若文章之无穷。”儒家古有“三不朽”之说，其一为“立言”(见《左传》)。但这主要指政治与伦理方面的论著，与文学并无多少关系。曹丕所说“文章”，则包括诗、赋在内。其实，文学——特别是偏重抒情的文学，很难说是什么“经国之大业”，但曹丕这样说，就把文学提高到与传统经典相等的地位，这对文学的兴盛，当然是有意义的。

吴 周瑜 天下二分の书

天下二分之书，又名二分天下论。历史上周瑜，荀氏兄弟都提出过类似的观点和建议。而周郎则是在赤壁大战之后给孙权的一道上疏中提到的。“今曹操新折衄，方忧在腹心，未能与将军连兵相事也。乞与奋威俱进取蜀，得蜀而并张鲁，因留奋威固守其地，好与马超结援。瑜还与将军据襄阳以蹙操，北方可图也。”(《三国志·吴书·周瑜鲁肃吕蒙传》)提出了吞并张鲁和刘璋，加上东吴基业以此来和曹操分庭抗礼。而在光荣公司的其他三国游戏中，也有过类似的剧本，比如《三国志XI》中就有“210年：美周郎雄图二分”以虚拟剧本的形式，充分展示了美周郎的雄图大略。



吴 孙坚 玉玺

这个出自于三国演义第六回“焚金阙董卓行凶 匿玉玺孙坚背约”。

最早记载孙坚在洛阳得到玉玺的是《吴书》，其中说“坚令人入井，探得汉传国玺，文曰：受命于天，既寿永昌”。但是这条历史记载应该是后人附会孙坚后来战死，袁术称帝等事实的记载。真正的汉朝皇帝玉玺上面刻的是“受命于天，既寿且康”。这是《献帝起居注》中的记载，难道汉朝的皇帝会记错自己祖辈使用的玉玺上刻的字吗？不可能的，玉玺是皇帝权力的象征。所以孙坚在洛阳捡到玉玺的事是假的，陈寿在《三国志》中也是这么认为的。所以说孙坚因为得到玉玺离开同盟军的事也是虚构的。同盟军在孙坚打进洛阳后就因为同盟各方经常闹纠纷，争地盘而解散。

光荣在孙坚这个人物上主要采用的还是演义的说辞，把象征皇权的玉玺给了孙坚。

吴 孙权 孙子の兵法



《孙子兵法》是从战国时期起就风靡流传的军事著作，古今中外的军事家们都使用其中论述的军事理论来指导战争，而且，其中论述的基本理论和思想还被运用到了现代经营决策和社会管理方面。

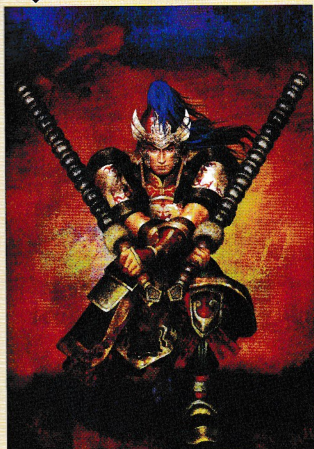
孙权（公元182—252），字仲谋。吴大帝，三国时吴国的建立者。吴郡富春县（今浙江富阳）人。父孙坚，自称为春秋时大军事家孙武之后。

历史上一直都未断过攀附贵人显赫家族这样的例子，大多数都是虚妄，真真假假让人难以分辨。不过孙权的自称但也并非毫无根据，这里笔者粗略的谈谈自己的看法。

孙氏，既孙武，字长卿，又名孙子，春秋末著名军事家，齐国人。他出生于公元前535年左右的齐国乐安（今山东广饶或惠民）。但由于其故国当时因为崔庆专政（齐国的左相庆封和右相崔杼）导致内乱不断，使得孙武萌发了远奔他乡、另谋出路去施展自己才能的念头。当时南方的吴国自寿梦称王以来，联晋伐楚，国势强盛，很有新兴气象。孙武认定吴国是他理想的施展才能和实现抱负的地方。大约在齐景公三十一年（公元前517 年）左右，孙武正值18岁的青春年华，他毅然离开乐安，告别齐国，长途跋涉，投奔吴国而来，孙武一生事业就在吴国展开，死后亦葬在吴国，因此《吴越春秋 阖闾内传》就把孙武称为“吴人”。而来到吴国后，便在吴都（今苏州市）郊外结识了从楚国而来的伍子胥。而从现在的地图上我们可以发现苏州离今浙江富阳是近在咫尺的距离，因此孙权说自己是孙武的后人也并非没有可能。

而在光荣的其他游戏中，孙权一家人继承《孙子兵法》也是由来已久。

吴 太史慈 六十日誓书



六十日誓书，诚信的体现。事情是发生在孙策平定江东的过程，和太史慈之间的约定，不过当时并没有写下誓言。这样更显示出其难能可贵的品质。“后刘繇亡于豫章，士众万余人未有所附，策命慈往抚安焉。左右皆曰：‘慈必北去不还。’策曰：‘子义舍我，当复与谁？’饯送昌门，把腕别曰：‘何时能还？’答曰：‘不过六十日。’果如期而反。”刘繇被消灭了，但是他还留有万余人士兵没有任何归属，孙策想把这些士兵收编到自己的部队来，扩充自己实力。因此叫曾经在刘繇手下做过事的太史慈前去招降。走之前孙策问他，大概需要多少时候回来，太史慈就回答说：六十日。当时孙策左右人都说这下太史慈可不会回来了。原因就是太史慈是新投降的武将，在动乱的年代里约定是相当廉价的，更何况是口头约定。结果太史慈如期而归，对此演义还精确到了时的程度，对于太史慈的信花了相当大的笔墨进行了描写。陈寿评曰：太史慈信义笃烈，有古人之分。

吴 吕蒙 战国策

《战国策》是一部先秦历史文献，因长于说事而著名，是一部国别体史书，杂记东西周及秦、齐、楚、赵、魏、韩、燕、宋、卫、中山诸国之事，共33卷，约12万字。上接春秋，下至秦并六国，记事约二百四十年（前460～前220）。主要记述了战国时的纵横家的政治主张和策略，展示了战国时代的历史特点和社会风貌，是研究战国历史的重要典籍。

初看之下吕蒙并非苏秦之辈，在吴国也是行伍出身，为什么光荣会把这本著名经典给了吕蒙？

大家一定记得著名的成语“吴下阿蒙”，当时鲁肃为吴国儒将，因为吕蒙是行伍出身，所以有些看不起吕蒙，但是吕蒙在荆州问题上表现出来的眼光让鲁肃十分折服。并且为之后吕蒙“白衣渡江”打下了基础。而著名的“吕子明白衣渡江”则是充分利用了伪装偷渡的奇袭战法，又攻心为上，兵不血刃，夺取江陵，堪称独具特色的偷渡破袭战例，在中国战争史上写下了传奇的一笔，史称“白衣渡江”。很能体现出《战国策》里所记叙战国时的纵横家的策略特点。当然历史上由于吕蒙这一战略上的目光短浅，单纯的追逐名利，实际上破坏了孙刘联盟，这也很好的体现了《战国策》和后世儒家思想不符，过于追逐名利。

这里稍微谈下关于吕蒙在无双中为什么和杂兵一样动作和衣服。除了吕蒙本人作风简朴外，还有一件逸事。建安五年（200年），孙策死，孙权接掌大权，想把那些统兵较少又发挥不了多少作用的年轻将领检选出来，把他们的部下加以调整合并。吕蒙闻后，知部队合并后，自己想有所作为，就更困难了。于是，他想办法赊来物品，为部下赶制了绛色的服装和绑腿，并加紧操练。孙权检阅时，吕蒙兵马“陈列赫然，兵人练习”（《三国志·吴书·吕蒙传》）

笔者认为可能光荣参考了此条把吕蒙设计成为和杂兵拥有几乎一样的动作。（笑）



吴 陆逊 六韬



《六韬》又称《太公六韬》、《太公兵法》，旧题周朝的姜尚（姜太公），普遍认为是后人依托，作者已不可考。现在一般认为此书成于战国时代。《六韬》是一部集先秦军事思想之大成的著作，对后代的军事思想有很大的影响，被誉为是兵家权谋的始祖。

今本《六韬》共分六卷。

文韬	论治国用人的韬略
武韬	讲用兵的韬略
龙韬	论军事组织
虎韬	论战争环境以及武器与布阵
豹韬	论战术
犬韬	论军队的指挥训练

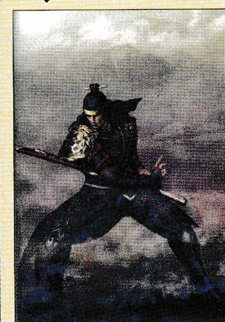
相比于其他兵书而言，《六韬》更注重权谋上的理论和分析。就像陆逊一样，军事才能已经不需要笔者多著笔墨来叙述，著名的夷陵之战也是中国古代军事史上重要的战争之一。而在“治国用人”“军事组织”等方面陆逊也有其卓越不凡的才华。东汉末年，许多农民因逃避赋役而投靠豪强大族，沦落为依附民；豪强大族为了反抗政府征发、保卫和扩大既得利益，把依附民组成武装队伍。这类豪强武装依山阻险，被官府称作“山贼”、“山寇”。他们经常扰乱地方，有的豪强集团还与曹操遥相呼应，对抗孙吴政权，成了孙吴政权的隐患。当时吴郡、会稽、丹阳（今安徽当涂东北）一带也有很多逃户。针对这种情况，陆逊采用查户整顿的方法，将其中的精壮招募为部曲，其他则用于屯田。时会稽有山贼大帅潘临，造反多年，官府无法平定。陆逊便招兵进讨，终将其平定。时陆逊手下已有2000余人。

也正是因为出色能干的陆伯言，东吴在吴蜀之战后不光国力快速增长，也使得别国的侵略没有成功过。《三国志·吴书·陆逊传》对陆逊作了很高的评价：“刘备天下称雄，一世所惮，陆逊春秋方壮，威名未著，摧而克之，罔不如志。予既奇逊之谋略，又叹权之识才，所以济大事也。及逊忠诚恳至，忧国亡身，庶几社稷之臣矣。”

吴 孙策 孙膑兵法

孙膑，战国时军事家。齐国阿（在今山东阳谷）人。孙武后裔。《孙膑兵法》，久已失传。1972年银雀山出土，有一万一千余字。详细考证请参见孙权部分。孙策和孙权对应着孙膑和孙武2人。

吴 周泰 青伞盖



出自三国演义中第六十八回“言罢，令周泰解衣与众将观之：皮肉肌肤，如同刀剜，盘根遍体。孙权手指其痕，一一问之。周泰具言战斗被伤之状。一处伤令吃一觥酒。是日，周泰大醉。权以青罗伞赐之，令出入张盖，以为显耀。”古时皇帝或高官出巡时乘座的轿子或车子都张着伞盖，以示“庇荫百姓”。

周泰字幼平，与蒋钦一起投靠了孙策。服事恭敬，数战有功。因为孙权喜爱他的为人，于是就请求孙策把周泰留在自己的身边。后屡战获功，攻皖城，讨江夏，过豫章，又拒曹于赤壁，攻曹仁於南郡。后历史评价江表之虎臣，孙氏之所厚待也。

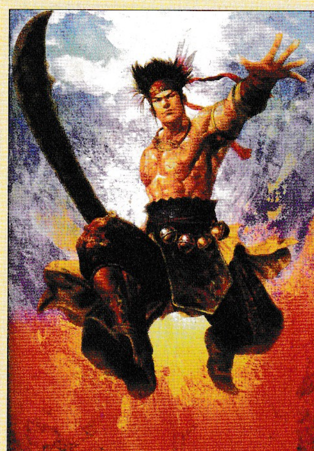
吴 凌统 仲谋上衣

这一典故无论是《三国演义》中还是《三国志》中都没有被提及。《三国演义》中“孙权在舟中望见，急令董袭棹舟接之，乃得渡回。吕蒙、甘宁皆死命逃过河南。这一阵杀得江南人人害怕；闻张辽大名，小儿也不敢夜啼。众将保护孙权回营。权乃重赏凌统、谷利，收军回濡须，整顿船只，商议水陆并进；一面差人回江南，再起人马来助战。”只有这一段中提到了重赏凌统，却未说赏赐何物。而《三国志》中则是“时全军出阵，前部已发，魏将张辽等知忽在津北出现，孙权遭围；凌统便率领亲近三百人攻入敌围，　护孙权突走。凌统复还奋战，左右战士尽死，自身亦被创，仍攻杀数十人，待孙权无事方还。于是拜为偏将军。”也并未提及赏赐，只是升官。这上衣究竟是从什么地方来的呢？

“时统已卧，闻之，摄衣出门，执其手以入。其爱善不害如此。”（《三国志 吴志 凌统传》）《三国志》中小行批字给我了解答，听说有人推荐同郡的盛暹给孙权，认为他的大节比凌统强！孙权叫他去见凌统。后召暹夜至。当时凌统已经睡下了，听说暹到了，提着衣服出来，领着他的手进去了。凌统受到孙权的爱惜可见一斑。

吴 甘宁 鹭鸟の羽

鹭鸟の羽出自《《三国志 · 吴书 · 甘宁传》）甘宁字兴霸，巴郡临江人也。少有气力，好游侠，招合轻薄少年，为之渠帅；群聚相随，挟持弓弩，负毦带铃，民闻铃声，即知是宁。



毦是以鸟羽或兽毛做成的装饰物，常用以装饰头盔或兵器。就是如同游戏中甘宁一样，经常喜欢拿根羽毛插在自己头上。

不过这里的“鹭鸟の羽”更是因为甘宁在濡须之战里的英勇表现而出名。虽然正史里面并没有提及甘宁在那场战斗中是否有插羽毛，不过演义中有诗赞叹：“鼙鼓声喧震地来，吴师到处鬼神哀！百翎直贯曹家寨，尽说甘宁虎将才。”

蜀 刘备 敬母の草鞋

草鞋，不必细说，正史演义中大家都知道，刘备是卖草鞋的。甚至有人骂刘备就是骂“织鞋贩履小儿”。

而敬母是什么意思呢？是尊敬孝敬母亲的意思么？不，不是这样。



资于事父以事母，而爱同；资于事父以事君，而敬同。故母取其爱，而君取其敬，兼之者，父也。故以孝事君则忠，以敬事长则顺，忠顺不失，以事其上，然后能保其禄位，而守其祭祀。盖士之孝也。（《孝经 士章第五》）这段话是出自孝经里，意思是：用侍奉父亲的方式侍奉母亲，这种爱心是相同的，同样，用侍奉父亲的方式去侍奉君主，这种崇敬之心也是相同的。所以用爱心去侍奉母亲，用敬谨之意去侍奉君主，这都是与侍奉父亲之心相关联的；但只有侍奉父亲才兼备爱、敬两心。所以又说用孝道去侍奉君主则见其忠心，用尊敬之道去侍奉长者则见其顺从。既见其忠心，又显其顺从，这两方面都具备了，并用它去侍奉国君，那么就能保住自己的俸禄与职位，也才能维存自己对祖先的祭祀。

这样就不难看出，其实这里“敬母”意思并不是孝敬母亲，而是当时等同于母亲的父亲。那意思是说父亲么？也不是。我们都知道刘备一直都说自己是汉景帝之子中山靖王刘胜的后代，也被确认为是汉室宗亲。在当时父系社会里，刘备虽然是落魄的皇室宗亲，但是敬重父亲的话实际上就是敬重父亲这一血脉家族所当朝主持的朝廷，也就是他是个“保皇派”，一心力图延续汉室，光复汉室。

那么有同学会问为什么不直接写父亲，而是写母亲呢？因为当时刘备的父亲虽然早亡但是母亲尚且存在，如同当时东汉一样，虽实亡，但名尚存。即使是傀儡皇帝，他至少在名义上仍然是个皇帝，一心力图保护这个皇帝的话，实际上等同于延续东汉寿命，也有希望光复汉室。可以算得上是曲线救国。因此：“敬母的草鞋”更多意义则是表明了演义中刘备为正统以及心系汉室光复汉室的那份远大抱负。

蜀 赵云 孔明の锦袋

赵云戎马一生，骁勇善战，胆略过人，刘备称其一身是胆，军士呼其虎威将军。相信不用笔者再花诸多笔墨加以详细。无论演义还是历史中，赵云的分量都不算很重，虽然武艺相当出色，但作为将领来说，还不算太有经验，除了长坂一战威震天下，在刘备活着的时候赵云只能算是刘备的亲卫队长。而当诸葛亮六出祁山的时候赵云才开始不断的展露头角。唐朝大臣薛登上疏时引前代故事曰：至如武艺，则赵云虽勇。资诸葛之指撝。意思就是赵云的勇还需要借助诸葛亮的计谋和安排。物尽其用，赵云作为孔明手中的利器，才能充分发挥其本身才能。



蜀 魏延 反骨相の面

《三国演义》中“魏延脑后有反骨”这一说，为好多人所熟悉和接受。

但魏延真的是二五仔么？显然不是，正史里面并没有诸葛亮对其评价，只是魏延和蜀国另外一位官员长史杨仪不和，到是真的。却因此被杀了头。“面”在这里是面具的意思，指的是魏延是受冤枉的意思，其实在正史里并不是什么反叛者，应该是死于内乱的将军。最后还是获得了应有的礼仪，于与厚葬了。

值得一提的是在《真 · 三国无双5》中魏延的面具改成长角面具，这一面具则是来自正史的恶搞。建兴十二年(234年)，诸葛亮兵出北谷口，魏延为前锋。大军出了十里，梦见头上生角，问占梦的赵直，赵直骗他说：“夫麒麟有角而不用；此不战而贼欲自破之象也。“赵直却背地里对别人说：“角之为字，刀下用也；头上用刀，其凶甚矣。“

出征前魏延梦见有角，显然是不吉利的意思，结果被马岱一刀砍去了脑袋。当然在《真 · 三国无双5》里面也可能长了角的关系，魏延从系列强将沦为了难上手、实力很受争议的一名角色了。光荣看来在魏延身上开了一把历史的玩笑。

蜀 诸葛亮 出师表

《出师表》，对于中国学生来说应该是相当的熟悉了。中学文言文阅读里面，《出师表》可是重点中的重点。

诸葛亮，在中国上到老大爷，下到小朋友一直都是大家所熟悉的不能再熟悉的人了。其能力的评价，历史上一直纷争不断，其人非人，已近妖也。对此光荣并没有给诸葛亮智谋象征的羽毛扇子，而是给予了他《出师表》，他的代表作之一。



无论认为诸葛亮是神也好，是妖也好；无论对于诸葛亮是否有军事才能，还是只有治国安邦之才；无论他贬李严是因为私心，还是六出祁山是不是不自量力的表现。但对于他的忠心以及对于国家的热爱，没有人可以怀疑，赤诚之心，天地可鉴。

或许诸葛亮留给姜维和刘禅只是个烂摊子，但留给后人的除了彰表其心的出师表外，还有那句"鞠躬尽瘁，死而后已"的千古名句。

蜀 姜维 兵法二十四编

诸葛亮经过许多大小战役，长期的战争实践在他对前人的军事理论的研究总结上，形成了自己的军事思想。而在诸葛亮临死前将这书遗留给了姜维，除了兵法以外，更多的则是寄托和遗志，希望姜维能够继承自己未完成的事业，光复汉室。也因此才有姜维之后的九出祁山。

蜀 马超 西凉锦の手纲

我们所知道马超的有一个十分响亮的称呼，"锦马超"。"锦"字，古指锦袍。华美服装，也指豪华生活。描写马超初次登场是在《三国演义》第十回里"言未绝,只见一位少年将军,面如冠玉,眼若流星，虎体猿臂，彪腹狼腰；手执长枪,坐骑骏马,从阵中飞出。原来那将即马腾之子马超，字孟起，年方十七岁，英勇无敌。"按照现在的说法来看，马超基本上就是"加油好×儿"里那种"美男"样子。当然笔者认为，人们对于"锦"更多的是给予马超武艺上的赞叹，人美技更赞。因此这里可以理解为马超实力可以让人折服。而西凉则是马超的血统有四分之一是西羌血统，应该算是西凉人。

手纲又何解？手纲在日语里就是驾驭马的缰绳。在这里意思应该是指出马超除了本身外貌和实力外，更重要让人所看重和害怕的是他在羌人里面深得人心。《三国演义》第五十九回中写道"杨阜曰：'马超有吕布之勇，深得羌人之心。今丞相若不乘势剿绝，他日养成气力，陇上诸郡，非复国家之有也。望丞相且休回兵。'"深刻说明了魏国忌讳的并不是马超其本人，而是其本人在羌人中的地位，甚至能够驾驭西羌。要知道当时西凉，特别是西羌的骑兵可是赫赫有名的。骑兵首推凉并二州。

因此笔者认为手纲则是对马超其价值的一种定论。



蜀 关羽 春秋左氏传

《左传》原名《左氏春秋传》，又称《春秋左氏传》，或者称《左氏春秋》，是一部史学名著和文学名著，是我国现存最早的、第一部叙事详细的编年体史书。由于《左传》具有强烈的儒家思想倾向，强调等级秩序与宗法伦理，重视长幼尊卑之别，同时也表现出"民本"思想，因此也是研究先秦儒家思想的重要历史资料。

"汉末才无敌，云长独出群，神威能奋武，儒雅更知文。天日心如镜，《春秋》义薄云，昭然垂千古，不止冠三分。" 关羽，关公，关帝。历史上被神格化的人物不多，除了孔子外，关羽就是其中之一。而除了其绚丽灿烂的一生外，最为人津津乐道的还有关羽的武器和义。而在三国演义《华容道》中曹操为了恳求关羽放行，就提到关羽熟读《左传》。因此后人一直把关羽当作用来诠释《左传》。



蜀 黄忠 黄忠弓

黄忠，字汉升，公元 147 年生，南阳人。历史上有名的老将军,几乎与廉颇齐名。除了他的老，还有他的弓术，当时他的弓术堪称是天下无双，能开二石力之弓，百发百中。拉力为两石（240 斤）的弓。古代开弓力量大小以石为单位计算，一石为 120 斤。以后的魏国将军王双也是能开二石力的弓。

而黄忠的成名战役其实是长沙之战。公元 208 年，曹操占领荆州，临时任命他为裨将军，任驻守原地，归属于长沙太守韩玄。公元 209 年，刘备攻打荆州各郡，占领了长沙、零陵、桂阳、武陵等地，黄忠投降刘备。在《三国演义》里描写关羽带领五百校刀手攻打长沙，与黄忠首战一百合不分胜负。二战时因黄忠马失前蹄被掀于地，关羽饶过黄忠。三战时黄忠感恩，只用箭射中关羽盔缨跟，充分显示了他百步穿杨之能。书中之意，当时黄忠若要取关羽性命，亦非难事。

吕布一箭，射穿辕门画戟，史得刘备免受兵灾侵扰；赵云一箭，射落追兵船帆，不但扬了自己威名，而且又不失两家和气；黄忠虽然在长沙之战里射了三次，却只射出一箭。但是却射出了他的箭术无双，射出了他的有情有义，更射出了他作为五虎上将的地位，威望和实力。

诸葛亮评曰：忠之名望，素非关、马之伦也，而今便令同列。马、张在近，亲见其功，尚可喻指；关遥闻之，恐必不悦，得无不可乎！（《三国志 · 蜀书六》）

蜀 月英 络操り人形

络操人形指用线操纵木偶。

黄月英为沔阳名士黄承彦之女，黄承彦以黄月英有才干向诸葛亮推荐，请求配婚，诸葛亮答应后遂与黄月英结为夫妻，相传黄月英黄头发黑皮肤，但知识广博。但也有一说指黄月英本人极美，因此遭到乡里其他年轻女性的嫉妒而诋毁她的容貌。诸葛亮迎娶黄月英后，乡里出现一句谚语："莫作孔明择妇，正得阿承丑女。（《三国志蜀书诸葛亮传》引《襄阳记》）。诸葛亮居住在隆中其间，有客人来访，诸葛亮吩咐妻子磨面，顷刻之间，面已磨好，诸葛亮奇怪为什么这样迅速，后来私下观察，看见有几个木人在快速磨麦、磨面。于是诸葛亮请教黄月英，学习了相关机械技巧。



幻想中的物种起源

origin of the species

文 麻烦　编 D·S　美编 木仙



——《最终幻想》生物进化体系

这不是托尔金笔下那史诗般波澜壮阔的《魔戒》世界，也不是 J.K. 罗琳那充满童趣的魔幻王国。这是一个属于游戏玩家的时空，它吸纳了几乎所有的魔幻元素，并将它们进行融合，从而自成一派。它的名字叫作《最终幻想》。

在《最终幻想》（以下简称《FF》）的广阔世界中，与形象鲜活的人类共同在天地间生活着的，是数量庞大的怪物。这些怪物的原形，往往取材于世界各地的宗教神话和民间传说之中。当它们抛弃了原本覆盖在自己身上的无数光芒与暗影，尽数集结在《FF》当中之时，"《FF》系列"便开始拥有了属于自己的生物体系。并且，随着系列的不断进化与完善，这个生物体系的进化脉络也表现得更加清晰和具体……

若想将"《FF》系列"中的种族体系交代清楚，必须要将这个系列的生物进化历史分成"横"和"纵"两条主线来进行解析。所谓的"横"，是指由《FF Ⅰ》起始至《FF Ⅻ》为止，整个系列的生物种族进化过程；而"纵"，则是要针对因单部《FF》作品中的世界观而产生的独立生物体系进行一些必要的论证。在接下来的文章中，笔者会将两条同等重要的主线相融合，以手头的资料为基础，并结合自己的理解，来详细阐述一下这个全球销量最大的 RPG 系列中的"里之主人公"们的众生百态。那么，现在就让我们回到系列的原点，看一看那时《FF》中的自然生态是什么样子吧？

壹 《最终幻想》——开天辟地的蛮荒时代

《FF》初代的世界，可以向上追述到一个远古的人龙共存时代。在那个年代中，人类的聪明才智与龙族的强大魔力进行了完美的结合，从而缔造出一个无限繁荣的盛世。剥极而复，否极泰来，任何盛世终究有其发展的极限。在经历了漫长的年代之后，这个时代迎来了终结，人类与龙族走向了不同的生存之路 。在其后的时间里，人类的科技不断进步，从而创造出了影响后世的机械文明，并掌握了驾驭风之水晶的能力。游戏中出现的浮游石和天空城就是此时人类的科技成果。后世将此时的人类文明体系称之为古代天空文明。但是，在 400 年前，风之卡奥斯袭击了天空都市中的古代人，人类被迫回到地面。在失去了几乎全部文明体系以及风之水晶后，大部分的人类开始了在地上世界寻求新文明的重生之路。而一少部分天空人类的后裔则在保留了少量古代天空文明特色的情况下，形成了一种新的独立文明体系——这就是鲁芬文明的起源。虽然丧失了飞空艇、机械人制作等超级科技，但鲁芬文明仍然拥有特殊的神秘知识和自己独特的语种。而其余那些大部分的人类，在大约 200 年前，又被出现在北方大陆的水之卡奥斯，利用洪水将艰难孕育而成的现代文明残酷地毁灭掉。《FF》的故事，也正是在此事件经过了 200 年后的时代中展开的。从游戏中我们可以知道，迁移至西南方大陆居住的人类，又因土之卡奥斯的出现，而再次被驱逐到了东南方的克鲁克火山（グルグかざん）周边地带定居。并于未来 200 年后，被苏醒后的火之卡奥斯彻底毁灭。与人类多灾多难的坎坷生存历史不同，在远古时代与人类分开的龙族，则世世代代守护着龙王巴哈姆特的圣龙宝珠。它们在群岛地带过着低调的穴居生活，同时仍然保留了来自其种族特性的特殊魔力。与此同时，大陆上掌握了圣剑锻造技术的矮人，与拥有魔力和神秘技巧的精灵、妖精等亚人种族，也逐渐地形成了自己独特的文明与文化。



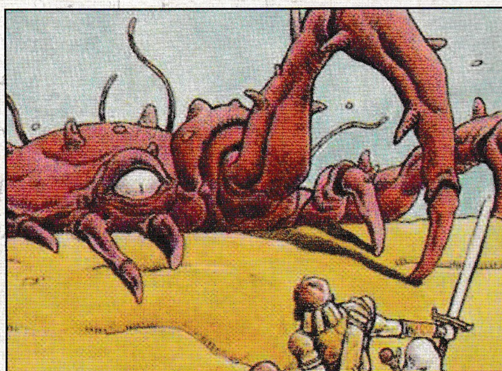
从上面的简述中，我们可以发现，《FF》的世界曾经历过不止一次文明和生态上的变迁。以现实世界中的情况来进行参照的话，我们不难得出结论——多次的生态变化，曾对游戏中生物的进化和种族体系的划分产生过某种异变的必要因素。这种异变可能是因文化流失而造成的，也可能是种族灭绝或基因突变所产生的。总之，生物体系曾经发生过异变是一定的。

从游戏设定中的种族来看，《FF》中除了 NPC 之外的怪物种族大体上可分为 6 大类——合成兽系、法师系、龙族、水栖系、



巨人族以及不死系。合成兽虽然名为合成，却并非完全的人力所为。乃是在漫长的历史长河中，不同种族的怪物之间为寻求生存特性上的互补，跨越种族界限通婚的产物。从在游戏中登场的合成兽种类来看，以这种优势互补的方式来弥补各自生理劣根性的种族并不在少数。相信这与之前提到的4大卡奥斯对世界的阶段性破坏，必有脱不开的干系。需要特别说明的是，不同种族基因之间的重组，所带来的也并不完全都是优异的特性。合成兽系怪物普遍有智商偏低的现象出现，这也许就是隐性基因在作祟的缘故吧？法师系怪物通常以人型出现，从其本质上来看，它们很多都属于为追寻失落的古代神秘知识而堕入魔道的人类。虽未得到不老不死的能力，但却在寻求长生的过程中获得了强大的魔力。而它们自己的身体也因无法完全承受魔力对身体的负担，从而异变成了一种独特的其它种族。龙族不需要做过多的解释，就是那些远古龙族的后裔。在世界的发展中，龙族身上所产生的生存特性上的变化相当微乎其微。也就是说，游戏中出现的龙族怪物基本上可以被视为古代的龙族生物。水栖系是指那些海洋或河流中的生物。与陆地上的生物不同的是，此种族的生物种类虽然在形象上各异其趣，但在如属性弱点等种族特性上，共性却非常之强。甚至一些介于水陆之间的两栖类的生物，也因其属性弱点而被划归到水栖系的种族之内。巨人族一般被定义为和人类走向不同进化历程的原始人类。它们普遍拥有强大的怪力和易怒的性格，文明相对落后但却具有很强的种族意识。一般来说，只要不去主动招惹它们，它们不会对其它种族构成威胁。至于最后的不死系，是指人类或其它生物在死后被某种神秘的禁断法术令其肉体复活的生物种族。它们往往拥有悲哀的死者怨念或对世界强烈的憎恨与愤怒。其体系本身也异常庞大，甚至如一些死去的高傲龙族，也有加入不死者行列之中的情况出现。不死系虽然恐怖，但其弱点却非常明显。一些辟邪之物和神圣的力量，对于它们来说，无疑具备必杀的威力。正因如此，我们才会在游戏中看到超度（ディア）系白魔法的出现。

除了这些在游戏中有脉络可寻的怪物种族外，还有如以哥布林为代表的地精族、以鸟类为代表的飞行系、以沙漠生物为代表的沙栖系等一些非正规性种族的存在。它们的种族数量和规模完全无法和那6大种族体系相比，但作为整个世界的生物链中的一环，我们不应该将它们忽略。非常值得一提的是，"《FF》系列"中的经典怪物オチュー也以植物系生物的形象，首次在"《FF》系列"中登场亮相。



《FF》中的生物种族体系，无论从游戏内部的原始设定，还是从意识形态上的实际区分，其实都非常简陋。从客观上来讲，这是游戏制作厂商思路的问题。但如果我们以唯心的角度来看待这个问题的话，就可以完全将其理解成游戏世界中多次动荡所产生的负面效果了。不管怎样，《FF》中这看似虚无的种族体系，为之后"《FF》系列"种族发展制定下了一种潜在的样板化规则。

《最终幻想II》
——逐步清晰的种族分布

蒙上天恩赐太阳之炎的卡修恩王国；突然在历史中出现，来历不明的魔导士集团；加上由人龙时代演变而来的强大魔族。这3者构成了《FF Ⅱ》中古老的过去与混乱的现在。卡修恩王国独善其身的平稳发展曾令其在先进的机械文明方面，拥有独步天下的实力。但随着盛衰交替的自然规律的出现，其机械文明已经被急速扩张的帕拉美吉亚帝国夺取了大半。而魔导士集团其来历虽然成为了历史上一个永远的不解之谜，但该集团却成为了后世中米西迪亚的母体。至于魔族，由于本能上所拥有的强大魔力以及对人类的危害性，已经在历史的某个时代中被魔导士集团彻底消灭掉。但事情其实远没有这么简单，新兴的霸权主义国家帕拉美吉亚，不知道为什么突然具备了召唤魔族的能力。有传闻说，这是他们和魔族签定契约的缘故。卡修恩的先进机械技术加上魔族的助阵，令帕拉美吉亚帝国成为了影响世界"和谐稳定"的新兴"毒瘤"。除了上述3大文明势力之外，世界上还存在很多拥有自己独特文明体系的国家。如被帕拉美吉亚毁灭，以龙骑士为代表的迪斯特国；文明并不发达，但因借助太阳之炎的力量而制造出飞空艇等出色科技结晶的菲恩王国等。正是这种种的一切，勾勒出了一幅属于《FF Ⅱ》的乱世画卷。

与磨难重重的《FF Ⅰ》不同，《FF Ⅱ》的动荡基本上集结于近代世界。换句话说，我们在游戏中所看到怪物种族体系，差不多就是在无任何外界干扰的情况下，《FF Ⅱ》世界自然发展的结果。至于未来的怪物种族体系会产生什么样的变化？我们就不得而知了。

正因如此，《FF Ⅱ》种族的区分相对要具体得多。植物、精灵、昆虫、布丁、兽人、爬虫、水栖、鸟、巨人、合成兽、不死、法师、龙、魔鬼、沙栖、野兽，这些就是笔者结合手中资料所进行的种族归类。其实单以种族特效等方面的设定来看，游戏中真正存在的预定种族只有鸟、龙、魔鬼、法师、野兽和不死这几个。但这只能用以说明之前笔者提到过的"纵"的种族体系，从承上启下的"横"向角度出发去看待种族问题，这几个先天种族就远远不够了，所以进行更加具体的分类是势在必行的。植物系怪物通常都是一些因基因异变而具备了攻击性的植物，当然也不能排除其先天特性中就带有攻击性的可能性存在。单以植物系而论，《FF Ⅱ》为之后系列此种族的发展，作出了相当巨大的贡献。这并非是指一个种族的开创，而是指《FF Ⅱ》中植物种族的代表型怪物モルボル系的出现。モルボル正是从此作开始，正式在"《FF》系列"出现的。其招牌特技——臭い息，也和其一起成为了モルボル系怪物的标志性象征。此作中的臭い息那可以令目标石化的恶心效果，成为了很大一部分《FF Ⅱ》冒险家的噩梦。同时如一些源自前作中的原始种族在《FF Ⅱ》中也体现出类别更加具体的趋势。如兽人族，其实就完全可以看做是从合成兽系生物中分离出来的一个种族；昆虫系与鸟类生物，也可以被视为飞行系生物的2个不同的分支。此外，火球（ボム）、铁巨人、贝西摩斯（ベヒモス）等日后"名垂青史"的"《FF》系列"招牌怪物，也大都起源于《FF Ⅱ》之中。如铁巨人这样携带多种古代秘宝的珍稀怪物，更是成为冒险者狩猎目标的















首选。

除了来自自然界的种族外，由于故事背景的特异性，存在很多具有魔族魔性的灵魂系生物也是《FF Ⅱ》的特色之一。比如，皇帝的第2形态，就属于此类型生物。它们往往具有对绝大部分自然属性的吸收能力，这也是世人将此系魔物视为不可战胜的原因。另外，不死系生物也于《FF Ⅱ》中被更进一步地进行了体质上的定义：吸收死亡属性、拥有吸血能力，仅这2点就可以令其种族完全被屏弃于"生者"行列的门墙之外。

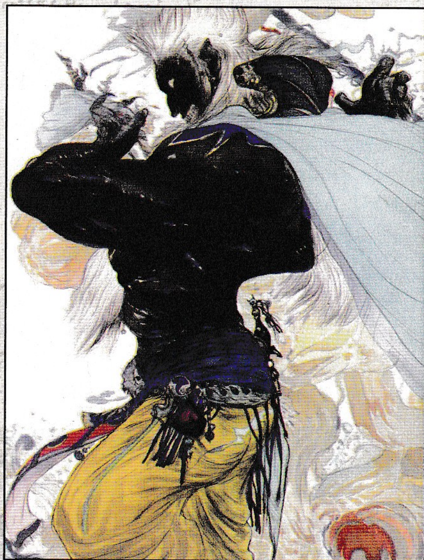


需要特别提及的是，还有一个NPC种族，我们必须要进行着重的说明。否则，这篇文章种族"横"向发展的连接部分，可能就会因此而断裂掉。这个种族就是著名的"跨下生物"——陆行鸟。陆行鸟是一种在"《FF》系列"所有陆地生物中奔跑速度最快的生物。其智商不高，且对人类没有任何的危害性存在。正因如此，人类才会将其作为代步工具使用。但因其速度上的先天优势，并非所有的人类都能够将生活在自然界中的陆行鸟成功捕捉到。所以，在游戏中我们并未看到陆行鸟这种座骑的全民化普及。作为一种成为"《FF》系列"日后吉祥物的生物，《FF Ⅱ》的世界，可称得上是其种族起源的发祥地。可以说，没有《FF Ⅱ》的世界，就没有日后多姿多彩的庞大陆行鸟体系。



《最终幻想Ⅲ》
——特性突出的种族特征

《FF Ⅲ》的世界文明起源与《FF Ⅰ》如出一辙，都起源自远古的人龙共存时代。从世界观的设定上来分析，我们大可以将其看成是一个和《FF Ⅰ》同根同源的平行世界。时光流逝，与龙族分道扬镳的古代人类，机械文明的科技随着历史的积累而逐渐发达，并且还学会了使用光之水晶的能力。以此为基础，古代人创造出了高度发达的超级文明——古代文明。游戏中前半阶段的活动舞台浮游大陆，就是古代人利用光之水晶的力量所开发出的不可思议产物。但是，由于文明的异常发达，令光之力量产生了过度的膨胀。最终，失控的光之力打破了自然界中光与暗的平衡。虽然有暗之战士出面阻止，仍旧没有挽救古代文明灭亡的命运。劫后余生的少数人类，在痛定思痛后，封印了对机械技术的使用，开始脚踏实地建立起新的文明体系。但人类始终有一种好了伤疤忘记疼的劣根性，在经过了漫长的年代之后，人类逐渐忘记了古代文明覆灭的教训，重新将机械文明再次发展起来。与此同时，一位名叫诺亚的伟大魔导士在历史中出现。他强大的超级魔法力量，令世界上的魔法体系有了飞速的发展。但即使是能够将龙王巴哈姆特和海王利维亚桑成功封印于浮游大陆之上的诺亚，也无法摆脱人类的最终命运——死亡。也正是因为他的去世，才引发了其弟子毁灭世界的新一轮动荡。从游戏中的若干蛛丝马迹中我们可以肯定，当初有极少数的古代人类的后裔，在古代文明破灭后，曾经离群生活在地上世界中。但非常奇怪的是，从对他们生前遗迹（古代人之村）的考察中，并没有发现任何和失落的古代文明有关的实物。只存在一些记载着古代文明历史的书籍。严格来讲，这可以看做是一种保留了人类现代文明原形的特殊文明——尽管他们已经和其祖先一样彻底消失了……另一方面，在游戏中除了被封印的龙王巴哈姆特外，几乎找不到有关龙族的任何信息。也就是说，龙族在远古时代与人类分开后，似乎曾经遭受过某种足以令其种族神圣血统灭绝的毁灭性打击。至于这个打击究竟是什么？我们不得而知。





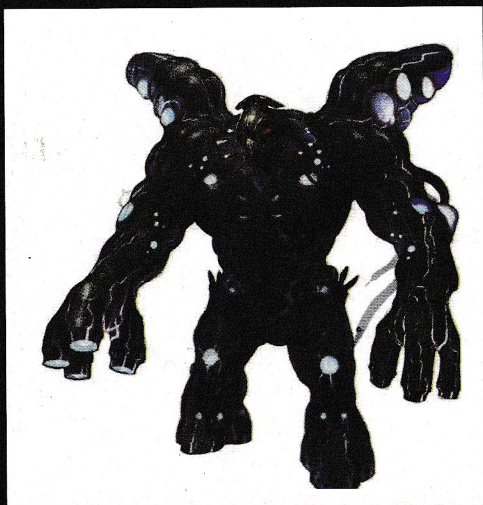
对比前2作中的世界文明发展，《FF Ⅲ》的世界观始终给人一种让人惋惜的无奈悲哀。可以肯定的是，《FF Ⅲ》世界的生物种族必定曾在世界几次重大的动荡中，产生过前面我们提到过的异变。而制造这些异变的根源，恰恰就是人类的愚昧。以NPC种族来看，人类、陆行鸟、矮人、精灵、妖精之间保持着一种各自为政却又互相扶持的微妙关系。这对于大洪水后的世界来讲，大概可以理解为一种不同种族之间的生存默契吧。

至于野生的怪物种族，可分成龙、水栖、野兽、不死、地精、巨人、合成兽、布丁、精灵、植物、人型、昆虫、鸟、鬼、恶魔、兽人、沙栖这几个个性种族。除了承袭"横"向生物进化理念的那些原始种族外，如一些新生代种族的逐步完善，也是《FF Ⅲ》世界种族体系的一大特性。布丁族虽然在《FF Ⅱ》中就已经出现，但在《FF Ⅲ》里得到了更好的体系划分，其本质其实可以看成是后来软体生物的原形。同样在前作中就已经登场的沙栖类生物蚁狮（オントリオン），虽然名气稍差，但却在今后的系列发展中始终得以保留存续。此外，火球系生物等也在此作中，体现出家族化的的发展趋势。同种族怪物之间的阶级化也越发明显，虽然在实际游戏中，阶级的区分大多只体现在怪物颜色和名字上的不同。飞行系生物在鸟类与昆虫之外，其实还有很多其它生物存在。比如：属于兽人系的鸟人，就同时属于飞行系生物。另外，在游戏中还存在着一种分类系的怪物。这类生物在受到暗黑忍刀以外的武器攻击时，会产生个体分裂。从而形成更多的个体。总之，一些针对生物特性进行归类的种族体系，逐步被一些更加符合生物生理特征的具体分类所取代，就是《FF Ⅲ》中怪物种族体系的最大特点。

除对固有种族的发扬光大，出现一些新怪物也是"《FF》系列"发展必不可少的趋势。飞行系怪物中，就存在着一个日后频繁出镜的怪物——独眼蝙蝠（アーリマン）。另外，作为继陆行鸟后的新招牌系NPC种族登场的莫古利，也在日后的系列故事中大放异彩。可以看出，正是这种历史的积累，才造就出今日"《FF》系列"深邃完善的生物种族谱系。

贰《最终幻想IV》——月之文明下的同质种族

《FF Ⅳ》中共存在月球、地面、地底、幻兽4种文明体系。它们的起源似乎各不相同，但如仔细深究的话，就可以发现，其实4种文明之间是有着千丝万缕的联系的。这一切都要从月上文明开始说起：月之民原本是生活在火星与木星之间小行星上的民族，他们拥有先进发达的宇宙航天技术，以及利用水晶力量制作魔导船和次元升降机的能力。如同众多耳熟能详的科幻电影中所描述的具备高科技的外星球一样。虽然月之民有着先进的超文明，但当其故乡面临行星覆灭时，他们也只能选择背井离乡，在宇宙中寻找新的生存地。这时他们发现了地球，而此时地球上的地面人类尚处于用双脚走路的原始阶段，月之民根本无法和地面世界的人类进行文明上的交流与共存。于是，它们便选择了以月球作为定居之所，在那里慢慢地等待着地球人的进化与成熟。同时，为了促进地球人的发展，月之民将水晶设置在地面世界上。并且定期乘坐魔导船往返于地球与月球两地，将飞空艇等尖端科技陆续传授给了地球人类。可以说，虽然在种族起源上互不相干。但地面世界的人类进化与文明体系的成长，和月之文明是有着难以割舍的关系的。另一方面，从游戏中我们可以得知，在地底世界中也有水晶的存在。由此进行分析的话，不难得出——存在于地底世界的矮人文明，必定曾受到过月之文明或多或少影响。至于幻兽文明，是指在被称为幻兽界的不同地理区域中生活的幻兽所形成的特殊文明。幻兽界的时间流逝与外界完全不同，这可以理解成区别于其它种族文明的最特异之处。幻兽界的居民均奉幻兽神巴哈姆特为尊，但从巴哈姆特在月球世界上隐居这一点来看，幻兽文明很可能也是月之文明的另外一个分支。





《FF Ⅳ》的GBA版怪物图鉴中，我们可以看到Square Enix官方设定的全部怪物种族。龙（りゅう）、不死（アンデッド）、巨人（きょじん）、机械（きかい）、法师（まほうつかい）、爬虫（はちゅうるい）、布丁（プリン）、幽灵（れいたい），这8个就是存在于《FF Ⅳ》4个世界中的全部怪物体系的分类。当然，游戏中还存在8大种族之外的怪物。也许是它们的种族体系不够完善，或是个体之间不具备大的代表性的缘故，最终它们并没有得到某个家族或团体的庇护。在这8大官方认证的种族中，最需要关注的是机械种族的怪物。作为无机物与金属的集合体，机械系居然可以被称之为种族，似乎有些匪夷所思。但请大家千万要记住，我们正在阐述的东西，并非是源自现实世界中的理念与常识。而是一个带有强烈魔幻色彩的幻想领域。所以那些坚持要追问机械种族的生存运作原理究竟是什么的读者，还是先去恶补一下动画片《变形金刚》中的生命起源吧。总之，知道机械种族是一种存在于幻想世界中的YY生物也就够了……

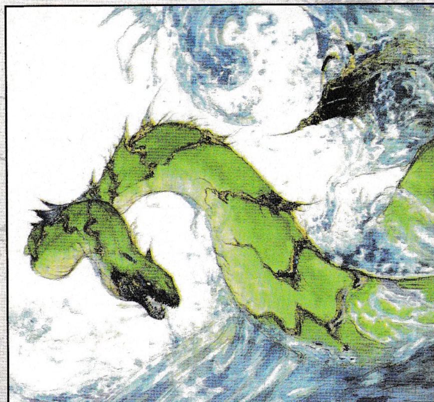
游戏中另外一个比较特异的种族划分现象，就是关于不死系与幽灵系的划分了。在前几作中，不死系生物其覆盖面是非常之广的。骷髅、僵尸、幽灵、木乃伊等等诈尸的死物，均属于不死系的范畴。那么为什么在《FF Ⅳ》中，要特意从不死系中划分出一个幽灵种族呢？其实，这可以理解为游戏制作人有意将怪物肉体与精神分开的一种意图。至于这种意图的背后有什么样的隐情，笔者就不方便进行妄测了。总之，在《FF Ⅳ》的世界中，以臭皮囊的形式存在于世间的死者，被定义成不死系。而肉体完全被销毁，仅以精神化的灵魂飘荡在尘世的，就是幽灵系。其实若单单从属性弱点等方面来审视两者，我们很难看出它们的真正区别。

还有一点需要特别说明的是，从《FF Ⅳ》开始，“《FF》系列”的怪物们便开始有了血统的概念。这其实是针对战斗系统而产生的特殊设定。不过为了能够更好地对怪物种族进行深层次的定义，还是有必要阐述一下的。《FF Ⅳ》中的怪物在状态设定上存在一种叫做“BOSS系”的东西，这就是将BOSS级别的怪物与杂兵级怪物区分开的根本性特征，同时这也是一种跨越了种族体系的阶级化归类。拥有BOSS系特性的怪物，在对各种疫病（其实就是各种异常状态）的免疫方面具有先天的优势。客观上来看，这其实就是一种生物的血统问题。

从《FF Ⅳ》中同种族怪物的地域分布来看，可以更进一步印证4种文明之间潜移默化的相互影响性。比如，布丁种族。它们虽然在地上世界出没频繁，但在月球世界中，却同样存在着更高阶级的同族生物。不同世界中不同的生态条件下，居然可以繁衍出众多同种族的生物。仅从这一点来讲，就可以将《FF Ⅳ》中的生物进化历程，同整个世界文明体系的发展历程划上等号。

《最终幻想V》——充满谜团的种族群落

《FF Ⅴ》的世界仍然是基于地、水、风、火4块水晶而存在的世界，只不过在4块水晶都被分裂为2块后，世界也由此而分成了2个次元中的不同世界。另外，在两个次元之间还存在着一个为封印邪恶的千年魔导士艾努欧（エヌオー）而人工制造出的狭窄空间。在世界被分裂之前，一个被后人称为罗卡文明的文明体系曾经出现过。从对高度机械化的罗卡遗迹内部的考察，以及所发现的飞空艇蕴涵的高科技含量来判断。这是一个科学技术远远凌驾于后世任何文明体系之上的文明。至于这个文明体系为什么会从世界上消失？游戏中没有给出答案。所以，真正有史料记载的最早文明体系，并不是相当于史前文明的罗卡文明，而是世界还未被分裂时的普雷诺文明。普雷诺文明时代，人类曾经掌握了水晶之力，并于1000年前集合了12种圣兵器将“无”之邪神封印。金字塔、孤岛神殿等先进程度远超现代的文明结晶，就是普雷诺文明的杰作。随着世界的分裂，由第一世界与第二世界的出现，导致了普雷诺文明的消亡，同时也标志着现代文明的诞生。但是，现代文明并非是普雷诺文明一分为二的直系产物。因为，世界的分裂对文明的传承产生了极大的断层。水晶的使用方法以及世界分裂的真相等，都并没有被吸纳进现代文明中来。也就是说，在普雷诺文明产生分裂时，人类失去





了曾经拥有过的大部分知识。

对于世界上的各个生物种族来讲，世界的分分合合对其产生的影响，要远大于战乱所造成的自然混乱。所以，我们才会在2个世界中看到差异性很明显的不同怪物种族。但就自然界而言，2个世界毕竟属于同根同源。所以，怪物之间具有一定的共性，也是合乎情理的。另外，在游戏中如莫古利族、陆行鸟族，以及能够和人类和谐共处，甚至是为人所用的飞龙、海龙等种族。在《FF》系列"生物体系的"横"向发展方面，无疑是起到了大跨步的前进作用。

由于文化的流失，过去文明所积累的那些生物知识，在现代也并没有得以保留。所以，在游戏中我们很难寻找到任何关于怪物种族划分方面的佐证，Square官方也并未对《FF V》中的怪物种族给出明确的定义。好在笔者一位精通游戏源代码的好友，曾经在游戏ROM中找到了关于《FF V》怪物种族的资料，并将它们告诉了笔者。否则，《FF V》中怪物种族体系很可能会像游戏中的现代文明一样，出现连贯性上的断裂。

《FF V》的怪物种族只有6个，分别是沙栖、不死、龙、鸟、人型、生物。那些在前面已经详细分析过的种族，笔者就不在这里浪费口水了。只说一些没有细述过的种族——沙栖种族自然是指那些生存在沙漠地带的生物，它们普遍畏惧水属性的攻击。但对于针对种族特性的特效攻击，沙漠生物会因攻击性质是物理还是魔法，而产生不同程度的受创。对于肉体上的特效伤害，其伤害倍率仅为2倍。而对于精神上的折磨，却可以产生8倍的伤害。这个现象不仅仅是沙漠生物的独有特性，其它5个种族也一样。这可以说明，怪物在精神、意识等方面的薄弱性。换句话说，就是那些拥有种族体系的怪物，其实智商并不算很高。人型怪物，其实就是在指人类。不过，这些人类可以被理解成受到某种诱惑而产生质变的人类。肉体上他们和普通人类几乎没有什么不同，但在精神上他们则完全等同于凶猛的怪物。生物种族其实只是一个泛称，通指的是那些肉体强健的野兽种族。对于它们来讲，其攻击性往往源自其旺盛的食欲。从这些种族的分类中，我们可以看出《FF V》中怪物种族的包容性非常强。这6个种族所包含的生物种类之多样性，几乎可以称得上"眼花缭乱"。而从冒险者们的战术角度来看待这些种族，《FF V》对怪物种族的重视性也是空前绝后的。于传承的意义来讲，《FF V》的生物体系无疑是具有开创性的。

此外，前面提到过的血统概念，在《FF V》中也得到了延伸。Heavy属性的存在与否，就是怪物血统的优劣证明。在这里笔者还想提几个小小的插曲——在游戏中，我们可以遇到几个"《FF》系列"イータ－系怪物的鼻祖。而モーグリイータ－就是这些家伙中最有代表性的一个。也许有人会对这个系列的怪物感到陌生，但这些吞吃特定异种生物的怪物，却在之后的《FF X》中给游戏者留下了难以磨灭的深刻印象。相信很少有人知道，它们真正的原点正是《FF V》吧？另外，"《FF》系列"中大名鼎鼎的菜刀怪冬贝利和隐藏BOSS的模范标兵欧米伽的处女秀也都是在《FF V》中首映公演的。冬贝利那缓慢的步伐以及手中紧握的锋利菜刀，欧米伽那毁天灭地般的破坏力，不仅让所有的《FF V》冒险家闻风丧胆，也令它们成为了"《FF》系列"中的明日之星。

《最终幻想VI》

——繁琐的种族大军

很久很久以前，世界上存在着一个人类与幻兽和平共存、魔法被广泛使用的高度发达的文明——魔导文明。但是，在1000年前一场被称为"魔大战"的战争爆发后，魔法从世界上彻底消失。人类为了寻求新的发展道路，便开始致力于机械文明的研发，并消耗了近千年的时间才得以重现当年的繁荣，这就是现代机械文明。在所有的人类中，存在着一些继承了魔力的魔导文明的人类后裔。他们隐居于魔法之村，过着与世隔绝的生活，借助各种自然条件独立繁衍生息。另一方面，魔大战后的幻兽种族也并没有走向灭亡，而是隐藏在幻兽界中继续生存。但作为魔法文明象征的它们，最终被帝国皇帝所发现。因此，帝国创建了融合魔导与机械的新兴文明——魔导机械文明，并由希德博士开发出了将机械结构与魔法力量相结合的魔导装甲。以魔法为动力的机械，其机动能力远远超越以石炭为燃料的普通机械。因此，新潮的魔导机械技术也就成为了帝国疯狂进行扩张侵略的资本。有侵略自然就会有反抗，《FF VI》的故事也就以此为契机而展开了……

在"《FF》系列"中，一直都有一种对自然文明的推崇，以及对机械文明的批判意识存在，这种意识在《FF VI》中被表现得更加明显。从最初对机械文明长达千年的滥用，发展到去消耗自然文明（幻兽的魔法力）用以补充机械文明动力的变本加厉。似乎在对现实世界进行影射的同时，也向游戏者们交代了世界生物种族体系必将因此而混乱的潜在台词。不管Square的原意究竟如何，《FF VI》的怪物种族体系确实非常混乱，倒是铁板定钉的。游戏无论从游戏者的战术，还是从怪物们的血统上来看，都很难找出真正的种族脉络。最终，笔者只能对照着游戏中的怪物图鉴，结合系列中一贯的分类特性，自己总结出了一套属于《FF VI》的怪物种族体系。

作为以机械文明为主体的世界，机械种族自然要位列所有种族之首。其它的种族还有：沙栖、野兽、昆虫、龙、不死、鸟、幽灵、植物、爬虫、地精、人型、巨人、合成兽、法师、水栖、布丁、恶魔、恐龙等等。种族之所以会分得如此细碎，完全是因为游戏的怪物图鉴中所展示的怪物种类过于繁琐的缘故。所有种族的怪物，其同族生物在游戏中出现的并不是很多。但笔者所罗列出来的这些种族，的确是《FF VI》中不可忽视的代表性种族。而其中需要笔者进行赘述的，似乎只有恐龙这一个种族。恐龙是出自于七千万年前的现实世界中的冷血生物。因其自身智力以及对环境的适应力，均无法满足适者生存的自然规律，而被残酷地淘汰出了生物界。但存在于《FF VI》中的恐龙，其本质却有别于那些现实中昔日的地球主宰者。最大的差异之处就在于，这些恐龙族怪物除了拥有强大的肉体力量外，其魔力也是所有自然生物中首屈一指的，甚至还拥有发动陨石、创世这样的失传禁断魔法的能力。这可以说明，那些恐龙在《FF VI》的世界中，也和现实中一样，属于远古时代的生物。甚至其生存历史之悠久，还要在魔导文明的发展之前。除了生活在恐龙森林中的2





种纯种的恐龙之外，我们还可以在游戏中发现很多和恐龙外貌相似的龙族怪物。比如，传说中的8龙中，就有2只这样的怪物。这大概可以理解成一部分恐龙种族在面临种族危机时，选择了被龙族生物同化的生存道路吧。

混乱是《FF VI》的生物种族体系的特征之一，并且在"《FF》系列"之后的几作中也保留了这一特性。不过，虽然体系混乱，但《FF VI》中仍然出现了一些足以留传后世的特殊生物。植物族与沙栖系的双重种族生物仙人掌，就是在影响力上与当年的陆行鸟、莫古利不相上下的一种怪物。此外，如创世兵器这样具有开创意义的怪物的出现，也在一定程度上为之后系列的发展做出了铺垫。由此可以看出，无论在"纵"的种族路线上，"《FF》系列"的发展多么紊乱。但处在"横"向坐标中的生物进化体系，却始终是那样稳定。

叁《最终幻想VII》——混乱的种族集合体

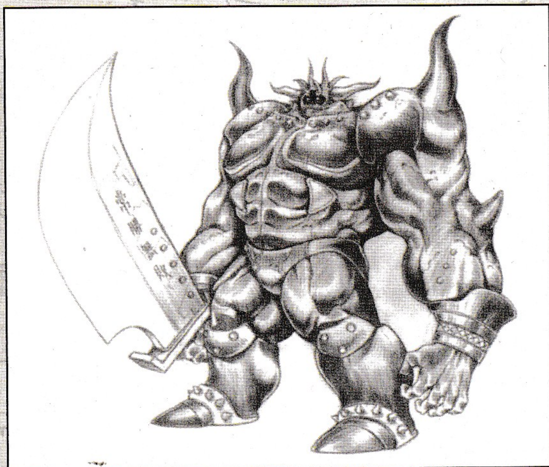
2000年前，一颗来自外太空的陨石坠落在星球的北方大陆上，随陨石一同到来的是具有强大的生命力以及变形和读心能力的宇宙怪兽杰诺瓦。那时的世界上，现代文明尚未出现，只有被后世学者称为古代种的塞特拉人。那是一个可以和星球进行交流的民族。通过与星球的对话，塞特拉人得知了陨石坑的具体位置，并利用自己民族的特殊能力，将星球的血液——魔晃集中在那里，帮助星球疗伤。然而，他们却遭到了来自杰诺瓦的阻击，塞特拉人因此而灭绝了大半。感到有危机出现的星球，在此时制造了几只强大的星球兵器，做好了和杰诺瓦决一死战的准备。不过，杰诺瓦最终还是被残存的塞特拉人所封印。因为这次动荡的出现，导致塞特拉文明迅速走向了灭亡，最终他们成为了后世一些考古学家所缅怀的历史。但通过游戏中对艾莉丝这名角色的塑造，我们可以了解到，仍然有少量的塞特拉人被融入了现代文明的事实。更加难得的是，这些古代种在适应了现代文明的同时，还保留了其种族的特殊能力。2000年后的今天，神罗公司利用魔晃能源的高效性，迅速取代了原有以石炭为燃料的蒸汽动力时代，并通过对魔晃的垄断而权倾天下。这就是属于《FF VII》世界的现代文明。随着对魔晃能源的深入了解，神罗公司还发现了外星怪兽杰诺瓦的存在。并由加斯特和宝条，将杰诺瓦的细胞植入人体，制造



出了一批神罗战士。而对人类胚胎进行细胞植入，所产生出的就是后来险些将星球毁灭掉的片翼天使——萨菲罗斯。

从游戏中克劳德对尼布尔海姆的虚假回忆中，我们看到了一些通过魔晃浸泡，而异变成怪物的人类。这和秘密进行的人体实验，可以变相说明一个问题。那就是在《FF VII》中的怪物，有很多都并不属于自然界。而是完全来自于人类的“调制实验”。所以，从一开始《FF VII》中的种族体系就注定要与混乱无序扯上关系。而如宝条等人对古代种的执着，以及得知自己身世后的萨菲罗斯对艾莉丝的“辣手摧花”。又可以说明，像塞特拉族、赤兽族这样的高智能NPC种族，有别于现代世界的其它生物种族体系的事实。另一方面，传统的陆行鸟种族在《FF VII》中也体现出了大幅度的进化。不过，那似乎不应该算是自然进化的结果，而是畜牧业高速发展的成就。

虽然混乱得不成体系，但以系列一贯的分类方式，我们还是可以总结出一套属于玩家的怪物种族分类的。首先，在游戏中出现的最大种族体系就是不死系。在经过了



《FF VI》的断层后，血统的概念在《FF VII》中再次复苏——那就是源于《FF IV》中的BOSS系特性。而不死系除了BOSS



系特性这个生物界通用的血统外，还拥有另外一个只属于死者的血统——对死亡的吸收能力。当然，并非所有的不死系生物都具备这项不可思议的能力，只有少数的高阶级不死系才会拥有此特性。此外，如基族这样冤魂不散的不死系群体的存在。也可以说明，因世界生态的混乱而打破了自然界生老病死规律的真意，这也许就是神罗公司被后人唾弃的罪恶之一吧？由于科技的发达，机械系的比例在《FF VII》中也大幅度飞升。而当世界真正面临危机时，这些所谓的高科技产物，显然是无法与象征着愤怒的自然力量的星球兵器以及陨石相抗衡的。Square在塑造一座里程碑的同时，还将自然界的法则灌输给了世人。龙族在《FF VII》的世界里，似乎选择了对世界现状的逃避。虽然它们仍然存在，可惜无论是出现地点，或是在整个生物界的地位，龙族都丧失了系列一贯的王者气势。此外由于人造怪物概念的出现，《FF VII》中的合成兽系生物的种类开始繁多起来，它们的身上所拥有的并不仅仅是异常强大的力量，更多的是一种哀怨的气息。我们可以注意一个细节，很多外界生物中的高级形态生物，都在当年的陨石坑（大空洞）中出现。这可以说明什么呢？笔者认为，是一种对迅速流失的自然文明的追求，令那些外界生物来到了这里，自然文明自然是在指大空洞最深处的强大魔晃能源。而在与魔晃能源近距离接触后，那些外界生物的生物特性产生了进化，从而变成所谓的高级生物。也就是说，魔晃能源不仅是星球生命之根本，同时也是星球上所有生物的生命本源。这一点，从那几只星球兵器在魔晃能源点上吸取能量的行为中，可以得到变相的证明。

前面我们提到过，星球在杰诺瓦肆虐之时，曾经制造过几只星球兵器用以自我保护。这些星球兵器，在游戏的中后期纷纷被陨石的发动而唤醒。毫无疑问，它们所代表的就是一种原始的自然力量。它们强大的能力，甚至远远要超越接近神的存在的萨菲罗斯。游戏中登场的星球兵器共有5只，它们分别是——存在于天空中的アルテマウェポン，海陆两栖的ダイヤウェポン，栖息于沙漠地带的ルビーウェポン，遨游在海底世界的エメラルドウェポン，以及来自海平面与神罗同归于尽的サファイヤウェポン。通过后来“《FF VII》补完计划”的衍生作品中所交代的剧情，我们还可以知道，除了上述这5只星球兵器外，在《FF VII》的世界中还存在着远远凌驾于它们之上的终极星球兵器——オメガウェポン。据古代种遗留的文献记载，当オメガウェポン觉醒之时，会带走星球上的一切生命飞向遥远的宇宙。不需要多做解释，这很明显是Square Enix在对人类的愚昧所做出的最终预示。

《FF VII》世界的混乱不仅存在于世界观和怪物体系上，故事的主人公们也大多是一些混乱的集合体。当然，笔者是在指他们的生理特性。如克劳德，熟悉剧情的朋友一定都知道，这个家伙是被植入了杰诺瓦细胞的一个改造人类。也就是说，他从根本上已经不是一个纯粹的人类了。文森特和克劳德的情况类似，都属于改造生物，只不过文森特被改造得更狠了一些。红13和艾莉丝本身就属于不同类别的古代种，但却纷纷被融入了现代世界中。巴瑞特是纯粹的人类，但因为当年的某事件而失去一只手的他，却将自己的手改造成了枪械。从严格意义上讲，他是一个经过机械改造的人类。玩具猫凯特西虽然在背后对它进行遥控的是真实的人类，但实际参与到行动中的却是一副机械的身体。总之，从多重意义上去分析，《FF VII》的生物种族体系中，蕴藏着太多的人力所为的成分存在，这样的设定在整个“《FF》系列”中是绝无仅有的。

《最终幻想VIII》

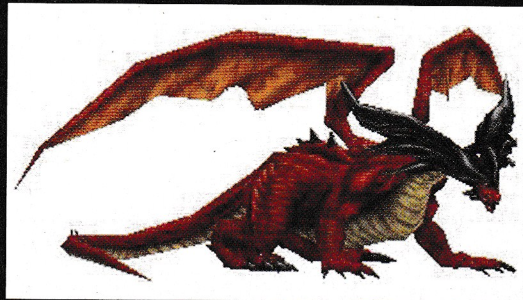
——各自为政的独立种族

“很久很久以前……当这个世界刚被创造的时候，有一个神叫做‘Hyne’。这个神非常的强大，但是当他打倒了很多的怪物之后，他感到非常疲劳。所以，他创造出了‘人类’去替代他做全部的工作后，他就睡去了。然而，当Hyne醒来的时候，他非常惊讶——他惊讶的是居然会有那么多的人类。Hyne决定要控制人类的数量，他通过杀死人类的孩子的手段，来达到此目的。于是，讨伐Hyne的战争开始了。虽然人很渺小，但团结起来的人类，最终还是创造了奇迹。他们把神也逼入了绝境。绝望之下，Hyne把自己身体的一半丢给了人类，而剩下的另一半则逃走了。假的Hyne骗过了人们，而拥有强大魔力的Hyne的另一半身体则再也没有被人找到……”

《FF Ⅷ》的世界文明起源，就出自于上面这段民间传说之中。创世神哈因（Hyne）在与人类的战争中被击败后，便将自己的一半身体带走，隐藏在人世间，偷窥着人类世界的一举一动。而他所产生的后裔，就是历史上自古就已经出现了的魔女。在有关于魔女记载的古代典籍中曾经提到，在过去的岁月里，既出现过企图毁灭世界的恐怖魔女，也存在过融入正常人类社会的善良魔女。总之，对于魔女这个种族的定义，一直以来人类都处在一种朦胧之中。即使是到了科技已经高度发达的现代，魔女仍然是很多军事狂热份子所憧憬的对象。并且于17年前，在艾斯塔还爆发过反抗魔女亚德尔的魔女战争。可以说，游戏中艾斯塔文明体系所表现出的超越时代的高级科技，与魔女亚德尔统治艾斯塔期间的科技进步是分不开的。对比在游戏中已经处于封闭状态的艾斯塔，世界上其它国家的科技水平要逊色不少。除了在魔法运用方面的不及之外，工业的发展也相差甚远。在所有的外界国家中，加尔巴迪亚的综合实力又要高于其它国家。不过，从故事发展中来看。加尔巴迪亚除了人多势众，以及能够运用弹道导弹攻击敌对目标外，单纯就军事科技的发展理念等方面来讲，似乎还不及少数精锐的学院（GARDEN）系团体。当然，这些文明的碰撞都只局限于人类与人类之间。在世界北方的冰雪地带，还存在着保留了原始自然文明以及现代经济意识的休米族。此外，蒙巴这种酷似前作中赤兽族的种族，在《FF Ⅷ》中也异常活跃。它们不仅具备着与兽类的样貌极其不吻合的高智商，同时在战斗能力方面也有着凌驾于人类之上的怪异实力。在《FF Ⅷ》近未来背景的世界中，到处都充斥着古代文明气息。炎之洞窟、无名王墓、塞特拉遗迹以及用《FF Ⅶ》中古代种的名字命名的塞特拉大陆上那片消失的村落，都证明了两种对立文明在《FF Ⅷ》中的共存性。同样的，冬贝利、仙人掌等已经被精灵化的种族，也在各自的领域内繁衍生息。甚至在它们之中还有了王与贫民的阶级划分。

《FF Ⅷ》的怪物种族体系其实非常简单，几乎每一种怪物都可以代表一种独立的种族。为什么这样说呢？首先，系列以往作品中的同族之间的阶级概念被淡化。在《FF Ⅷ》已经很难看到如ベヒーモス与キングベヒーモス、モルボル与モルボルグレート这样论资排辈现象。取而代之的是一种怪物本身的自我进化能力。也就是同一只怪物，会根据环境的变化而在短时间内产生自身生存特性上的改变与提升。在这里必须要简单地介绍一下这种自我进化的规律，因为从这里面我们还可以发现另一条有别于传统生物体系划分路线之外的另类分类路线。《FF Ⅷ》世界上所有的生物都以自身等级的某几个点来作为进化层次上的分界线，绝大部分的生物都是以等级的1–19、20–29、30–100作为自我进化的临界点。但这只限制于正常环境状态下的生物。在以数十年为一个周期，因星球与月球之间重力的相互影响而产生的月之泪现象发生后，艾斯塔大陆上的原有怪物均被从月球上如潮水般蜂拥而至的月之生物所取代。而这些来自于月球的生物，其自我进化的临界点，就完全不同于地面生物。全部月之生物均以等级的1–29、30–39、40–100为界限，来进行个体进化。这完全可以看做是两个星球的环境差异所造成的生物生理差别，同时也是区分月球、地面生物整体差异的最大标准。不过，这两种自我进化历程还不是《FF Ⅷ》中全部的自我进化规律。有一个怪物，它自己拥有不同于上述两种进化路线的独立进化标准。它就是红宝石龙（ルブルムドラゴン）。红宝石龙是游戏中惟一一个采用1–34、35–44、45–100这种自我进化体系的怪物。它究竟与其它生物有什么不同呢？那自然是因为它是纯种龙族的缘故了。由此分析，在自然界的所有生物中，只有龙族的生活习性与生存环境与众不同。不过，也不能排除是龙族的神圣血脉对生物基因造成影响的可能性。不管怎么样，这3种等级段的变化，分别代表的是《FF Ⅷ》中3种不同的生存环境，或是3种互不侵犯的怪物文明。除月之生物之外，在《FF Ⅷ》的世界中还出现了来自未知宇宙的天外来客。不过，这些外星生物只对世界上的一些古代文明感兴趣，并没有参与拯救或毁灭世界的意图。





《FF Ⅷ》的生物种族有一种化混乱为自然的大趋势。从生物个体进化这点来看，《FF Ⅷ》是个人修行系怪物的终点以及天堂。在“横”向发展方面，《FF Ⅷ》起到了将菜刀王、大仙人掌等怪物在“《FF》系列”中的地位提升化和巩固化的作用。同时，《FF Ⅷ》也强调了不同怪物之间的个性。可以说，没有《FF Ⅷ》，就没有日后《FF Ⅹ》中详尽具体的种族制霸等内容的出现。

《最终幻想Ⅸ》

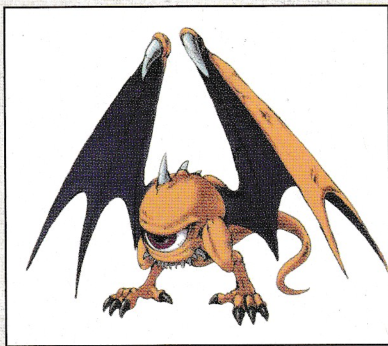
——平淡中包容着博大

《FF Ⅸ》的世界舞台是由盖亚（ガイア）和提拉（テラ）两个世界所组成的。盖亚是以机械文明为主的世界，在这个世界上，文明并不普及，只存在于一部分地区。同时，盖亚还是一颗生命力旺盛的年轻星球。而提拉则是一个魔法文明异常发达的世界，提拉的人类使用一种被称为“融合”的究极魔法技术，从而获得永恒的生命。提拉的统治者同时也是管理者，是一个名叫加兰多的男人。维持两颗星球稳定生存的物质是水晶——水晶是存在于星球的中心，掌管着魂之循环的物体。由水晶赐予魂而获得生命的生物，在死亡的时候，其生前的记忆也随同魂一起回归于水晶。积累记忆，水晶得以成长，于是能够创造拥有更复杂的精神的生物。水晶在成长的同时，其光辉也会与日俱增，星球亦变得更加富饶。当记忆积累到最后，魂的循环不再发生变化的时候，水晶也就停止了成长，并且造成星



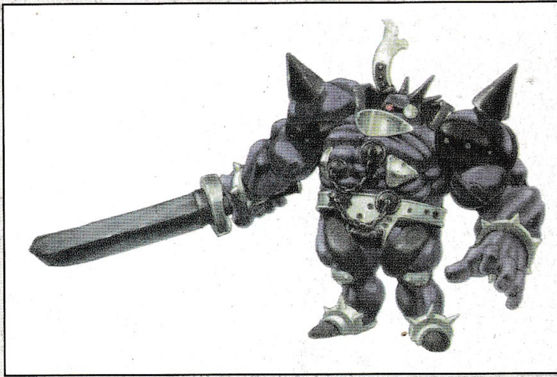
球的衰退。老化的水晶将与星球一同归于宇宙。从这个理念上来分析，水晶在《FF Ⅸ》世界中的重要性还要大于为世界制造光明的太阳。所以，当提拉的红色水晶逐渐衰老时，提拉的人民便开始寻找没有高等生物活动的年轻星球。然后，将那颗年轻星球上纯净的水晶强制性地夺走，把拥有能量的魂之循环变为提拉的东西——这就是所谓的融合。而他们所选择的融合目标就是拥有蓝色水晶的盖亚。但这次融合却因为盖亚的水晶并不纯净，而发生了排斥反应。导致当时的盖亚文明完全被毁灭掉，土地彻底的荒芜。与生物和自然一起半途而废的融合，产生了许多亚人种族，并且一些提拉的设施被留在了盖亚世界。作为提拉统治者的加兰多，出于再次融合的需要，将伊法树移植到了盖亚，希望以此来恢复荒废掉的自然环境。这是发生在5000年前的事情……

《FF Ⅸ》的生物种族体系是完全围绕着两个世界的融合而产生的。这里面需要大家记住几个关键的词汇：首先是杰诺姆（ジェノム），这是作为寄宿着融合完成后复活的提拉人之魂的容器而被创造出来的生命体。游戏中最重要的男一号和大反派，均是作为杰诺姆而被加兰多创造出来的生物。雾，通过伊法树的根部送出的盖亚之魂，于1000年前覆盖整个大陆，从而形成了雾。召唤兽，自水晶而生，作为守护水晶的高能量体，是在水晶内积累的记忆的实体化的体现。黑魔道士，以雾为基础被生产出来生命体，与杰诺姆拥有相同的构造。换句话说，以提拉因子为基础生产出来的是杰诺姆，而以盖亚因子为基础生产出来的就是黑魔道士。类似的情况还体现在雾之魔兽与银龙的身上。



值得一提的是，《FF Ⅸ》中除了鼠族、曲族这些亚人种族外，还存在很多充满童话色彩的动物。比如，赛跑比赛的小河马等。它们和其他人类、亚人能够和平共处于盖亚世界中，这在以往的《FF》世界观里似乎并不多见。同时，莫古利一族和陆行鸟一族的数量在《FF Ⅸ》中有了明显的提升。陆行鸟的个体进化，也从《FF Ⅶ》中科学的交配培养转变为一种神奇的梦中进化。另外，在盖亚的世界里，还存在着精灵一族的身影。它们原本生活在陆行鸟空中花园中，然而有一天，一只强大的怪物——奥兹玛从天而降，并杀死了很多精灵。最后由九只最强大的精灵用非凡的力量将奥兹玛封印，然后它们来到地面，变成各种地面上生物的模样活了下来，其目的是等待能够真正打倒奥兹玛的勇士出现。因为封印并不能永远封住奥兹玛，只有在它的力量还没有完全恢复之前，把它召唤出来并将它打败，才可以真正的将其消灭。

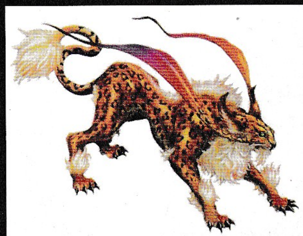
在《FF Ⅸ》的自然界中的怪物种族体系，是人类从诸多野外战斗中逐渐摸索出来的。虽然在学术性领域的说服力稍差一些，但于实战中的实用性上，却可以称得上是绝对的权威理论。兽系、飞行系、昆虫系、魔族、龙族、人形、岩石系、不死系，这8大类就是存在于《FF Ⅸ》世界中的全部有体系的种族分类。其中只有岩石系是系列首次出现的种族体系，它们通常是指那些以石头作为身体结构的怪物。由于在《FF》世界中金针这种道具具有解除石化状态的本领，所以对这些岩石系的怪物使用金针，就可以令它们土崩瓦解。其实这个设定早在《FF Ⅴ》中就已经存在了。不过从行动脚本上来看，《FF Ⅴ》中的石像类敌人被金针所造成的死亡效果属于一种自灭行为，这与《FF Ⅸ》中岩石系生物的种族特性还是有一定差别的。



《FF Ⅸ》的生物种族，于平淡中包容了博大，这可以被看做是在复古的世界里人们对生物知识的那种出于实用的理解断层。在这个世界中，人类对有用的生物资讯以外的一切非常用信息，都会在主观意识上将其略过。当然，这和盖亚文明发展的步伐也存在着一定的关系。

肆《最终幻想X》
——弥漫宗教气息的家族化理念

1000年前的扎尔那港多是一个信奉自然精神力量的文化区域，那里的人类过着与世无争的生活。而同一时期的贝贝鲁，则拥有极度发达的机械文明，人民的骨子里具有一种反传统的激进思想。当两种完全对立的文明同处于一个时代之时，一场战争就由此而爆发了。认为“机械的力量无所不能”的贝贝鲁，率先向有着“顺其自然”的心灵信仰的“旧世界顽固份子”扎尔那港多发动了攻击。以源于心灵的魔法力量为武器的扎尔那港多人，显然没有对抗高科技机械武器的能力。最后他们败退到了灵峰之上，并由最高领袖艾本·罪在残存的扎尔那港多人民自杀所化为的祈之子的帮助下，将面临灭亡的扎尔那港多城在心灵领域中完全地复制了下来。为了能够将幻之扎尔那港多永久保留于众人的心中，艾本·罪召唤出当时最强大的召唤兽，并将自己的灵魂寄宿在其中。这样就保证了作为幻之扎尔那港多召唤者的艾本·罪能够永生，同时也就保证了那座梦中都市的长存。然而，因灭族之痛的悲哀，那只被召唤出来的召唤兽具有了逆天的破坏能力，并且连艾本·罪也无法控制因仇恨而成长的召唤兽。最终它成为了整个斯彼拉大陆的灾难，这就是造成斯彼拉千年浩劫的根源之物——辛。



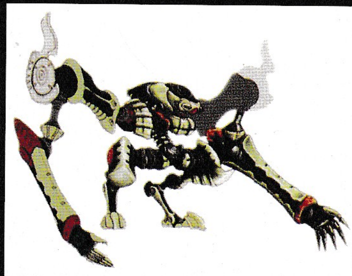
幻之扎尔那港多作为艾本·罪精神世界的乐土，在祈之子们的梦中存续了下来，并且保持了与现实中斯彼拉世界同步的时间观念。也就是说，幻之扎尔那港多成为了一个与现实世界同步发展的精神世界中的国度。在那里也存在着生老病死等一切的自然规律，并且维持了千年之久。同时，真正的斯彼拉世界中，在尤娜尼斯卡的“愚民政策”的灌输下，对贝贝鲁文明思想进行了颠覆性的批判。“万恶之源”的机械文明被彻底封印。精神力量取而代之成为了贝贝鲁乃至整个斯彼拉的救命稻草以及惟一的信仰。这个信仰的覆盖面之广，甚至波及到了一些亚人种族的文明。游戏中出现的隆佐族、古雅多族、海佩罗族等种族均在不同程度上受到了这种心灵信仰的影响。但也有一些对“愚民政策”产生疑惑的种族，阿尔贝多族就是一个始终保持了清醒头脑的种族。所以，他们是世界上惟一公开使用机械的人群，他们也因此而成为了被整个世界鄙视和围剿的一个地下组织。



另一方面，由于对高科技的封印，直接导致了除魔法体系之外的各方面知识的原始化，生物种族方面的知识也是如此。所以，在《FF X》中对怪物种族体系的



认识，只局限在一少部分以收集怪物资料为兴趣的人类当中。但即使是这些人类，其生物种族的知识面，也并不能算得上如何的宽广。因此，《FF X》中的怪物种族体系也就无法做到真正的权威和精准了。狼、蜥蜴、鸟、昆虫、魔物、元素、眼怪、布丁、硬甲、火球、龙、蘑菇、有角、铁巨人，这就是《FF X》中得到了官方认证的全部怪物种族。从这里我们可以看到一个有趣的现象，那就是"《FF》系列"原本以生理特性进行种族分类的方法，被怪物家族化的理念所完全取代。在《FF X》中，一个种族的定义，就是在相貌上基本接近的所有怪物的总和，也就是通常意义上的同种基因生物。其实，从实际游戏中我们可以看到很多符合上述标准的其它生物群体，但遗憾的是，它们并没有被《FF X》的





学术界定义成有种族的生物，比如仙人掌、冬贝利等怪物就是这样。这就印证了笔者之前所说的，生物知识匮乏所造成的生物学上的盲点。从怪物训练场中诸多原创怪物的身上，我们可以看到很多外界生物的特性，甚至一些怪物的身上还具有辛的痕迹。这似乎在隐晦地告诉游戏者，《FF X》的生物是可以通过个体修炼而得到提升的，而且个别生物的提升空间还非常恐怖。另外，召唤兽这种因召唤士唤醒祈之子的灵魂，借助幻光虫的力量在现实世界中实体化的特殊生物，虽然并不属于自然界的生物体系范畴之内，但我们也不应该将其忽视掉。而一些被加入了宗教信仰的异端召唤兽的出现，也说明召唤兽在其本源之外也有依附于召唤者潜在意识中的成分存在。

充满了宗教色彩的斯彼拉世界的生物种族，是一个既全面又淡漠的体系。前者仿佛是在预示着造物主的无所不能，而后者似乎是在强调人类世界为其愚昧而付出的代价。另外，从"横"向发展的生物进化历程上来看，《FF X》中这种生物分类体系，成为了之后所有《FF》作品中的样板。并且一直沿用至今。

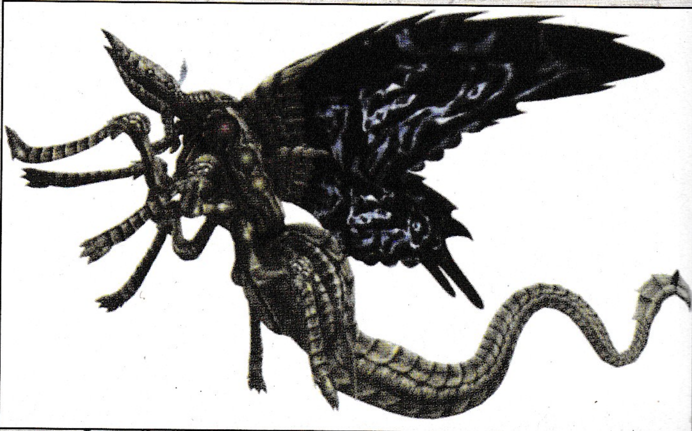
《最终幻想X-2》
——数量恐怖的种族图鉴

在1000年前那场扎尔那港多与贝贝鲁两种对立文化之间所爆发的残酷战争中，还隐藏着一段微不足道的小小插曲。由于战争的需要，扎尔那港多将召唤士纷纷派遣到战场上，而这里面就包括了一位名叫琳的歌手。琳不仅有着出色的歌喉，同时还是一名杰出的召唤士。而那时处于劣势的扎尔那港多所派出的每一名召唤士，都只是拖延完败时间的炮灰而已。关于这一点，琳自己是最清楚不过的，但即便如此，她仍然有誓死保卫家园的觉悟。可是，琳的恋人——修因却不能忍受将琳送到战场上牺牲的残忍现实，所以他偷偷潜入了贝贝鲁宫的地下宫殿中，企图启动被封印的究极武器——维古那冈，来拯救自己的恋人。在修因即将成功之时，得知消息的琳赶来阻止，但同时到来的还有镇守贝贝鲁宫的士兵……于是，琳被枪杀了，修因则被囚禁于水牢的铁笼之中。恋人的被杀令修因产生了极度的悲痛与怨恨，最后他在不甘中死去……由于与幻光虫结合在一起的修因的强烈怨念，惊动了本已经消失的祈之子。所以在正在轰轰烈烈地进行"真实运动"的新兴斯彼拉世界中，才会再次出现那些令人不安的混乱。

《FF X－2》的世界观承袭于《FF X》，就连故事的发生时间也被设定成前作结束的2年以后。游戏的主题是"变化"，这个变化当然是指辛被彻底消灭后的世界所产生的各种变革。与《FF X》中凝重如梵音的宗教色彩不同，《FF X－2》在和平欢快的气氛中隐藏着百废待兴的忙乱。由于机械等尖端技术的复兴，人们对各方面知识的认识和渴望已经达到了一种区别于前作的全新境界，对生物种族体系的认识亦是如此。《FF X－2》的怪物种族分类与《FF X》采用的是同一种方式，只不过因科技的进步导致一些以前从未被生物学领域所发现的新兴物种迅速崛起。它们有一部分是被埋藏于斯彼拉古代文明的遗迹之中的，也有一部分是来自于未知领域的（如异界、魔界）。总之，现在这些新生物种族都被掌握了高技术力的人类从沉睡中唤醒。另一方面，由于修因冤魂不散的缘故，世界产生了一定程度的生态紊乱，召唤兽也因此而再次出现在了人们的视野之内。同时，一些专业的科研人员借此机会将世界上的生物种族进行了细致的整理。并通过一些近似催眠的手段，控制怪物的精神世界，从而再现出它们前生今世的因果报应。游戏中海鸥团的辛拉君就是这样一位专业的生物学研究员。

《FF X－2》的怪物种族可分为ヘルム、トカゲ、サハギン、ブレード、ドレイク、ウォーム、龙、モルボル、机士、イーター、トンベリ、狼、蜂、ホーンズ、キマイラ、妖蛇、古代 、オチュー、ボム、マイマイ、アダマント、地虫、鸟、プリン、邪眼、巨人、キノコ、ゲル、クァール、铁巨人、ジオ、ウェポン、サボテンダー、テンタクルス、植物、エレメンタル、巨鸟、ハイズォ、ベヒーモス、アーマー、クモ、灵兽、圣兽、机兵、マキナ、火蛇、邪鬼、妖魔、异界、魔人、妖石、陆行鸟等一系列阵容庞大的生物体系。正如上面笔者所说的那样，这些分类均采用了与《FF X》同样的家族分类法。如果对辛拉君那部魔物人生感兴趣的朋友，应该可以注意到，那些同族生物中，有很多都被赋予了人性化的成分在里面。比如，ウェポン一族的欧米伽和创世兵器，就被设定成了亲兄弟的关系。这些微妙的东西，在以前的斯彼拉是不可能被人类发现的，只有借助高科技力量才可能令这些自然界的真实得以还原。所以，《FF X－2》的怪物种族体系就是一套被科技力量所主宰的生物体系。同样，这些新的生物理论不仅在人类中被迅速传播，就连怪物界也受到了这些理论的影响。一些过去低智能的同族生物之间开始了密切的交往，同仇敌忾的观念也就相应的爆发出来，这也是游戏中オーバーソウル（OVER SOUL）状态产生的原因。

从对游戏制作人野岛一成先生的访谈中，我们了解到这样一个事实——游戏中那位阿鲁贝多族的天才少年辛拉君，就是《FF Ⅶ》中神罗公司真正意义上的创始人，游戏中维古那冈所使用的动力能源就是《FF Ⅶ》中的魔晃能源。而《FF Ⅶ》也是发生在《FF X－2》的故事结束1000余年之后的故事。那么，单就生物进化来讲，《FF X－2》完善的生物知识对《FF Ⅶ》有着什么样的影响呢？笔者认为，当一种事物发展到了一定程度之后，就会产生或多或少的退步。而退化后的事物，若丧失了正确的引导就会走入另外一条区别于原来主线的分支之中。而《FF Ⅶ》中多杂且混乱的生物体系，正是源于《FF X－2》中过分细致的生物划分，以及之后神罗公司对世界欠下的孽债所致。



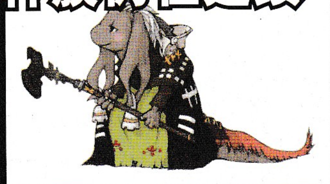
《最终幻想XII》

——幻想种族仍在延续

松野泰己一手缔造的伊瓦利斯世界，是一个多重存在的庞大空间领域。它不仅涵盖了"《FF》系列"正统作品中的《FF XII》，就连外传性质的《FFTA》、《FFTA2》的故事也是发生在这个深邃的世界之中。从对和伊瓦利斯世界有密切关系的这几部作品的深入了解中，我们似乎可以肯定一点——那就是伊瓦利斯的世界并非是一个单一的世界体系。这完全可以理解成不同平行时空中的N个世界，世界的差异对不同世界生物体系自然会产生不同的进化结果。不过，Square Enix在伊瓦利斯世界之前，还曾经创造过一个在规模上足以媲美伊瓦利斯的世界——瓦纳・迪尔。而存在于瓦纳・迪尔的故事，就是"《FF》系列"中惟一的网络游戏《FF XI》。《FF XI》的怪物种族体系，是由南桑德利亚贝拉坦一名叫作古尤波为的战士总结出来的生物相克理论所支撑的。野兽克蜥蜴，蜥蜴克昆虫，昆虫克植物，植物克野兽；鸟类克水栖，水栖克变形，变形克鸟类；不死系与无机物相互制约；龙族与恶魔彼此畏惧。这就是《FF XI》中非常符合现实世界自然法则的生物世界。由于网络游戏对游戏系统的局限性，《FF XI》中若想真正做出条理分明的生物种族体系，还是有一定难度的。所以，瓦纳・迪尔虽然在很多设定上都酷似后来的伊瓦利斯，但单就生物种族的体系而言，还无法和松野大神的壮阔构思相比。而在众多阐述伊瓦利斯世界的作品中，能够将伊瓦利斯世界的生物体系进行真正深入骨髓的详尽描写的作品，就是那部满分巨作——《FF XII》。

《FF XII》的伊瓦利斯世界中，包括人类在内，还存在各种拥有与人类不同基因的种族。他们不是以人类和亚人族进行类别上的区分，而是按各个种族来进行归类。这些种族在以前相互对立，拥有各自的生活区域。但在前瓦伦蒂亚历706年的时候，种族间并没有纷争，能够做到和平共处。这些种族中，数量最庞大的始终是人类。他们受社会影响，大多数拥有类似的文化和智力，拥有比人类更高等智力与技术的种族不是没有，而是一般不会出现于人类社会，只是形成自己独特的社会和文化。此外，低智能的种族被





迫成为奴隶，而从事体力劳动的有很多。种族内也划分阶级。许多种族还成立了自己的国家，生活在自己的领地内，积极地发展自己种族的文明体系。当然，也有拥有多种族或仅有单一种族构成的国家。除了国家间的争斗外，种族间势力的强弱关系以及职业差别等问题也很多。既有各种各样种族共存的达尔马斯卡这样的国家，也有人类和人类，亚人和亚人这样不同思想和文化的国家。另外，世界上也存在非人类统治的国家。　在伊瓦利斯中世，亚人种并不受到人类社会的重视，只有一部分被认知的种族被视为怪物载入史册。古代基尔提亚时代终结后，亚人种作为怪物于格雷兰多事件发生时在魔都雷亚蒙德等地登场。再到后世的圣伊瓦利斯，由于世界的动荡，只残存下记载了一部分种族体系的《究级魔导书》作为后世种族考证的论据。所以，在游戏中出现的生物种族，有很多都是早已在一般人类的记忆中被遗忘了的种族体系。

《FF XII》的NPC种族大体上有——被称为"森林之民"的维埃拉族（其中包括被视为维埃拉变种的佛尔・维埃拉）、由甲壳类进化而来的乌尔坦恩萨族、女性有翼人格利亚族、被称为"神"的奥丘利亚族、巨人组成的加里夫族、由猪进化而来的锡克族、曾以哥布林等形象出现的巴格纳姆斯族、由爬虫类进化而来的邦加族、兽系的海尔加斯族、由软体生物进化而来的曼得弗雷族、与邦加族类似的蜥蜴人、运动能力优异的拥有狮子般外貌的雷贝族、作为基尔提亚教智者的恩莫族、大名鼎鼎的莫古力族，以及在世界上势力最大的人类一族。

至于《FF XII》世界中怪物的种族分类，对比那些高智能的NPC种族，可要复杂得多。因为，根据各种各样的怪物外形和生理特性的不同，《FF XII》中的怪物要分成"系"（カテゴリー）和"类"（タイプ）两种不同的区分方式来进行分类。一般来说，外形相似的不同怪兽，基本都同处于相同的"系"和"类"之内——也就是通常意义上的同族生物。不过，在游戏中也存在很多同"类"不同"系"的怪物。所以，有人说《FF XII》的世界怪物种族体系的复杂程度为系列之最，还是有其根据的。按照"系"的概念来区分，游戏中的全部怪物可分为植物、怪鱼、魔兽、龙、怪鸟、巨人、魔法生物、不死系、昆虫、软体生物、物质、邪恶亚人等12个不同的"系"别。细心的读者应该能够发现，这些所谓的"系"别概念，其实就是以往很多"《FF》系列"作品中正统的种族定义。而随着系列生物体系的"横"向进化，这些在往昔可以对一个怪物的种族进行盖棺论定的权威概念，已经演变成了一个证明怪物具体种族的组成元素。虽然在重要性上有所下降，但却可以借此说明"《FF》系列"中的怪物种族体系已经进化到了一个相当惊人的高度。如果按照"类"的概念来对怪物种族进行归类的话，可以分成サボテン、サーペント、ミミック、チョコボ、キラーフィッシュ、ベヒーモス、ゾンビ、クアール、ウルフ、オウルベア、スケルトン、ゴーレム、地龙、スレイヴ、プリン、壳龙、コッカトリス、ラット、ボム、ナイトメア、エレメント、トード、ヘッドレス、ガーディアン、ダイブイーグル、モルボル、マンティス、クリスタルバグ、ダイル、ガーゴイル、マンドラゴラ、邪龙、キャピトゥーン、死神、エンサ、不明生物、タイタス、ゴースト、飞龙、シーク族、スレイブニル、スティール、フェイス、バンガ族。不需要笔者进行过多的饶舌，大家一定已经看出来了——这个"类"的怪物种族划分方式就是自《FF X》以后，"《FF》系列"所默认的那种家族式怪物体系更进一步的完善形态。



虽然在怪物种族的定义上，《FF XII》创造了"《FF》系列"有史以来最系统、最全面的种族概念。但单就怪物们在游戏世界中的实际影响力来说，《FF XII》的怪物种族仍然只是增加游戏趣味性的一个辅助设定。严格来讲，在伊瓦利斯的世界中，似乎只有那些以讨伐赏金怪物为职业的猎人或以合成一些终极宝物为目标的大闲人，才会对那繁琐的怪物种族体系感兴趣。也就是说怪物的种族体系观念并没有被真正地融于伊瓦利斯人民的日常生活中来。另外，怪物的血统设定在《FF XII》中也再次登场。这次的血统在游戏系统中被设定的名字叫作セーフティ。和以往一样，只要拥有セーフティ特性，怪物就会不可思议地对一些特殊攻击具备免疫的效果。而没有セーフティ特性的怪物，则脆弱得不堪一击。而セーフティ特性并非某个种族的特有专利，而是因怪物个体素质而被单独设定的东西。所以，越是像《FF XII》这样种族体系划分细致的作品，越能体现出血统概念的宝贵性。此外，召唤兽在《FF XII》中是由奥丘利亚族（神）所创造出来的"暗之异形者"，在游戏的原始设定中除了处女座召唤兽圣天使阿鲁提玛和蛇夫座召唤兽戒律王佐迪亚克外，其它召唤兽均有与其对应的"光之异形者"存在。从神话的角度去分析，无论是"光之异形者"还是"暗之异形者"，其本质似乎就是神的奴仆——天使的化身（只不过其中出现了堕落天使而已）。严格来讲，它们在《FF XII》的世界中也应该算是一个由特殊生命体所组成的种族。





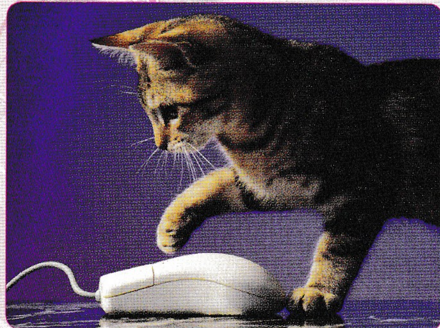
后记

作为以架空世界为背景的魔幻型RPG游戏，"《FF》系列"有着源于现实却高于现实的各种细致入微的设定。游戏中怪物种族体系的庞大构想，就是对这种细致的一种深刻表现。对于广大的《FF》粉丝来说，"《FF》系列"的魅力也正是源自于这些详细具体的超前构思和伟大理念。作为一个有着一定游龄的玩家来讲，这其实就是一种人类所向往的文化。

小编与上帝

《游戏·人》第28辑 读者调查

1. 在"游戏人物"栏目中还希望看到哪些让您感兴趣的游戏人物？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



■上期大奖设为NDSL后，读者来信数量已经不能用"激增"来形容了，而是彻彻底底的"井喷"。小编欣喜之余，还是不免要提醒部分读者一下：只在信件上写"我要NDSL"几个字是永远也不可能得奖的……参与抽奖的前提是要在来信中认真回答栏目开头提出的问题调查，谢谢。

■《怪物猎人P2G》推出后在编辑部掀起了一阵小热潮，不过主持《游戏·人》的三位小编却对此持不同态度。动作达人胜负师是从来不碰此系列的，理由是太耗时间；泰坦第一时间购入正版后却束之高阁，原因不详（这种事情我们都司空见惯了）；至于D·S么……那个，很遗憾地告诉大家，他已经彻底沉迷了。

■有不少读者问，推出《游戏·人 小说版》后，《游戏·人》上的"游人小说"栏目是不是就取消了。这里可以明确告诉各位，"游人小说"栏目不会消失，而且会常年向社会各界广泛征稿。至于这次为什么没有游人小说……因为我们遇到了三位小说作者同时跳票的壮观景象，实在是很愕很无奈。而"游人小说"和其他栏目一样，宁缺勿滥。下次定会多补上两篇，让各位小说迷过足瘾。

Email 霍泉：一条以前看到的小知识。以前买的《大众软件》中有一篇文章中指出，电脑各主要部分的辐射排名是键盘第一，鼠标第二，主机第三，显示器（CRT的）第四。想到编辑们要整天与电脑为伴，希望杂志社把鼠标键盘都换成用电池的无线版，这样想来应该能让众编辑少受一点辐射吧。另外，CRT的辐射其实不小，但主要集中在后部，正面屏幕部分的辐射最小是显示器排第四的主要原因。如果杂志社现在都是液晶显示器了那当然最好不过，不过如果还有CRT显示器在用的话，请保证显示器后部不对着人，隔着东西也不行，因为CRT后部的辐射隔着墙都能辐射到人的。

嘘……兄弟小声点，这信可千万别让坐在我对面的多边形看见。



贺州 姚健：27辑封面的春丽除了脸蛋和胸部外，其他的都难看死了。

这个……我们会把您的意见完整转达给Capcom的角色设计师与美工的。

Email seal：我想可以做一些游戏、动漫、电影等相关的文化上的深度发掘，比如本辑提到的《我在伊朗长大》的片子，可以以此纵观西亚各个历史时期的事件、背景、文化。毕竟游戏动漫都是编出来的，如果在游戏背后让人全方位地分析某些历史游戏产生的渊源，会给人一种很有深度的感觉，也纠正一些小玩家被扭曲的世界观，看到游戏店里试玩《三国》、《战国》系列的不满10岁的小孩在那里理直气壮地对历史胡说八道我都怀疑我掌握的历史是否可信。当然难度是这需要大量的资料，编辑可以召集各个行业的读者来撰稿，无论字数多少，只要有独到见解就可以，不过这样对历史的不同认识肯定会引起讨论，既然《游戏·人》出了小说版，那么不妨出个讨论版，专门存放这些议论，更能让读者有参与感。在形式上可以做成"你相信政府会委托生物公司研究威力巨大的僵尸病毒么？并对此采访生物学家、医生、社会学家等，然后深层次剖析此种事件的可行性。"

前半部分的理论性建议提得非常好，我们会考虑采用的；而至于后半部分的实际举例么……呃，我可以理解成"杂志速死大法"的最新变种么？

西安 王淼昕：看了上一辑《游戏·人》才知道原来你们杂志的来信竟然那么少，我错了，我真的错了，以前受的打击太大，寄了好多信给别的杂志，一点消息也没有。不过，我决定，今后你们每辑我都寄信给你们（乐吧！）。真想多说说，可惜没时间了，下期再聊吧！最后，如果你们抽奖抽到我，请把奖品寄到××××……

没有回答读编中提出的问题是不具备抽奖资格的……好吧，我大概知道为什么你寄给其他杂志的信一点消息也没有的原因了。

Email 霍泉："江山未改人已老"的作者罗炜老兄好像自15辑以后很长时间没有在《游戏·人》上冒泡了，欢迎回来！似乎只要世上有"无双"类游戏"游戏议会"就不会缺文章，罗炜老兄这次的文章也保持了以往"无双"类文章对光荣公司的"恨铁不成钢"之情，让人看着不禁唏嘘不已。

其实罗老师近来基本没有在《游戏·人》上缺过席，只是每次笔名各有不同而已，相信有心人一定能从文风中发现些许蛛丝马迹吧？

哈尔滨 张博宇：《寂静岭》的音乐总有种无法言表的落寞，记得D·S在杂志五周年的音乐推荐上说"体验到死亡也不过就是那回事……"，此话深得我心，很多时候将《寂静岭》的音乐推荐给别人后都被回复：大哥，这是什么啊！毫不被人理解。看来我和D·S都是那种少数的不被人理解的有自毁倾向的人啊。

拜托，我那是特定环境（飞机起飞）下的感受好不好……



上海 王菁益：画集是《游戏·人》赠品中送的最多的，略显单调了些。我觉得赠品应该多体现中国特色，送幅字，或者可以考虑送照片大小的艺术照，可以拿相框框着。

您的意思是让我们送泰坦的题词与胜负师的结婚照么……

邮购信息

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第22、27、28辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未接送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

常州 刘辛： 好几期没有写意见了，这次回归主要是受了NDS的吸引。

老编大人明鉴，所谓重赏之下必有勇夫，就是这个道理。

东莞 蔡益通： 27辑卷首语，D·S用的是自己博客里的一篇博文直接放进来了，感觉有些太随便了点……虽然该篇文字内容我满欣赏的。

其实这篇卷首与我那篇博客的区别还是很大的，经过我的一些删改，卷首与博文所表示的其实已经是两个意思了……呵呵，就当我是在向金庸老先生致敬吧。

Email 樱祭： 关于CD，我希望读者调查的问题可以改为“请推荐一些你喜欢的曲目收入下辑CD”。这样读者可以分享各自喜欢的歌曲，这样也许就不会发生众口难调的尴尬了吧。

意见确实不错，但实际情况往往是这样的，大家的来信建议中经常采用的格式是“建议采用某某游戏的原声OST”……考虑到容量问题，那我们下期的CD光盘恐怕就得改成蓝光格式了。



▲所谓众口难调，这张图片想必会非常直观地体现出来。

天津 庞博然： 写了这么多建议，顺便参加抽奖吧。假如，我是说假如，我中了那台NDSL，能不能给我换成T恤，游戏机我已经有了，我发扬风格让给别人，夏天要来了，我更加需要一件衣服证明我的身分。

好的，满足你的愿望，顺代大奖得主感谢您的高风亮节。（另：期待您下期饱含怨念的来信）

上海 潘秀飞： “幻影斗技”我喜欢，介绍了很多军队格斗术，俺看了一下，非常不错，也非常实用，很想找个人试试。

据说上海有很多知名武馆，您大可上门一试。



▲“胆子不小，年纪轻轻就敢来踢馆！”

Email 于力： 看到27辑上说“幻影斗技”是最后一期，虽然很喜欢这个版块，但心中却说总算完了，有点矛盾。不过以后是不是可以改为“梦幻舞技”，介绍一下像杂耍、魔术、歌剧、踢踏舞、京剧、能剧之类的其他艺术形式。

可以倒是可以，不过游戏中涉及这些的艺人貌似都是一些剧情NPC吧……

南京 陈果： 27辑的“游人小说”太感人了！看得我泪流满面（当时还在上课，幸亏老师讲得很HIGH，没有注意到有人在哭），再配上《一公升的眼泪》剧照，整个人都快崩溃了……当年看这部日剧的时候我就在宿舍里嚎得隔壁都听到了……

看来您和新小编地狱伞兵会很有共同语言，他看《士兵突击》和《集结号》时把三个屋的小编全给哭醒了……



▲“坚强点，再嚎隔壁就听到了。”

成都 费耀： 为什么《游戏·人》上没有游戏攻略？你们这样怎么和市面上的同类杂志竞争？瞧我的建议多有开创性，赶快给我NDSL！

……下一封。

Email 佚名： 我最近买了台50006型PS2，请问该如何使用？

第一步，按出光驱；第二步，把游戏碟放进去；第三步，把光驱关上。

中山 周春： 根据我个人的时间经验来看，人会越来越繁忙直到事业的顶峰，根据现代社会来看，我想编辑亦有同感吧。我在家里面摆放《游戏·人》及别的杂志是分成两叠的，左边是看完的，而右边是翻看过的。还好，现在左边高于右边。

确实有同感，不过需要把关键词由“杂志”替换成“游戏”，而且是右边高于左边……

百色 黄琳琳： 27辑卷首《不会吃骨头的狗》很赞，尤其那句“梦想照不进现实，你选择了其中一方，就意味着要对另外一方作出不同程度的舍弃”对于面对志愿填报选择的我触动很大，我们的班主任则更直接地说：“人活着都是只能做自己不喜欢的事的……”To eat or not to eat?

其实无论什么时候，当你犹疑不定时，就遵循自己的直觉进行判断吧，每种选择都有自己的乐趣与痛苦，无所谓成败得失，自己过得开心就好。至于您那位散播狭隘悲观主义的老师……跟校长反映一下，劝退吧。

上海 sansan：（“游人小说”《螺旋线》观后感）当看到主人公和女友分手时，我的心像被隆的波动拳正中一般动荡不已。一个多月前女友刚跟我分手，分手的理由和小说中的话语如出一辙。

呵呵，既然是“游人小说”，内容涉及的自然都是平时发生在大家身边的事情了，正常正常。不过您用的比喻手法还真是够特别的，让我的心像被霞的投技正中一般动荡不已……

本次为读者准备的礼物

1名 NDSL

20名 Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在 levelup.cn 游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第29辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》27辑中奖名单

NDSL 获得者

潍坊市奎文区电业局

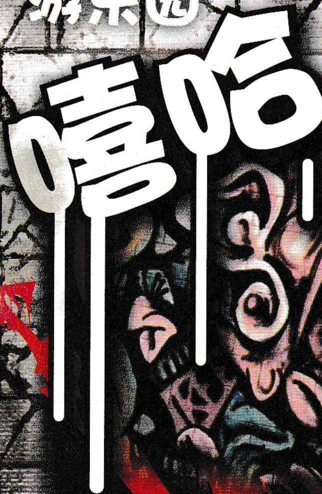
霍泉

获得 Levelup 主题 T 恤的读者

东莞	蔡益通	天津	庞博然
瑞安	陈思思	大连	王词光
上海	傅必亮	贺州	姚 健
广州	李智鹏	哈尔滨	张博宇
上海	潘秀飞	常州	张志龙

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

嘻哈《游戏·人》第二十八辑CD介绍



嘻哈文化发展到现在已经是一个很宽泛的领域了，而其中的重心——音乐则早就被用在游戏中，这股最早发源于非洲西部GRIOTS传统的欧美黑人音乐风将最前卫流行的狂潮带给了我们玩家，产生了不少带有独特风格的优秀作品（相信很多人都是《喷射小子》的粉丝吧）。在众多现代题材的美式游戏中，嘻哈音乐几乎成了必不可少的成分，比如最近火到飞起的《横行霸道IV》，本期就为大家送上了它的音乐小特辑，一起感受那股美式风浓重的街头音乐吧。

饶舌只不过是形式，包含在其中的，还是那最真实的吼声，战斗永不停止。

文 五味子　美编 木仙

01	どんなに远くても	《战场的女武神》主题曲	4：38
02	受け继がれる想い	《战场的女武神》插曲	1：56
03	受け继がれる想い（管弦版）	《战场的女武神》插曲	3：15
04	武士道	《如龙见参》主题曲	3：39
05	Heavenly Star	《英雄不再》主题曲	4：01
06	心	《星之海洋 初次启程》主题曲	3：34
07	恋するギタ－のセレナ－ド	《逆转裁判 特别法庭 2008》纪念歌	4：14
08	大江戸战士トノサマンの呗	《逆转裁判 特别法庭 2008》纪念歌	3：05
09	仆らが忘れていたもの	《鸟之星～ Aerial Planet ～》印象曲	5：44
10	Soviet Connection	《横行霸道IV》原声音乐	2：52
11	Dirty New Yorker	《横行霸道IV》原声音乐	2：53
12	No Fraid A	《横行霸道IV》原声音乐	3：36
13	Where's My Money	《横行霸道IV》原声音乐	2：45
14	Liberty City: The Invasion	《横行霸道IV》原声音乐	3：51
15	Vagabond	《横行霸道IV》原声音乐	2：59
16	Nickname	《横行霸道IV》原声音乐	2：19
17	Holy Thursday	《横行霸道IV》原声音乐	5：27
18	War is Necessary	《横行霸道IV》原声音乐	2：28

1 どんなに远くても

作曲：川口大辅　**作词：**JUN.T　**演唱：**JUJU

暮れなずむ 归り道
やさしい声が 响く
遥かな 昔から 知る
母の あたたかさを

爱される 喜びを
普遍の营みと 记忆に写されながら
爱すること ひとつ觉えて

たとえば明日が どんなに远くても
信じる力はある
あの日生まれた 君への光 击ぐ
胸の中の Love Chains

たくさんの出来事が 思い出になってゆく
泪の记忆が 仆らを臆病にさせていた

でももう 迷わないよ あなたが见せてくれた
泪の记忆は 仆らのぬくもりに变ってゆくんだ

たとえば明日が どんなに远くても
爱する觉悟はある
となりで微笑む 誓いが
变えてゆく 君と仆の 未来

过ぎ行く季节が 诤いで 彩られたとしても
想いのつよさが 仆たちに悲しみを 教えたとしても

たとえば明日が どんなに远くても
信じる力はある
あの日生まれた 君への光 击ぐ
この胸の Love Chains
缲り返してく この星の Love Chains

似明似暗的归途
耳畔响起的温柔声音
仿佛来自遥远的昔日
又似母亲怀中的温暖

被爱的喜悦
普通的生活和被记载下的记忆
只记得爱这一件事

即使明日 无论到了多远的地方
只要有相信的力量
那一日便会和你的光芒紧紧相连
心中的爱之链

很多的事情 变成了回忆
泪之记忆 使我们变得胆怯

但是你的出现使我不再迷茫
泪之记忆 将变成我们的温暖

即使明日 无论到了多远的地方
只要有爱的精神
或者是微笑的誓言
你和我的未来就将因此而改变

静静流逝的季节 争相绽放的色彩
强烈的情感 即使已经知道了也难以抑制悲伤

即使明日 无论到了多远的地方
只要有相信的力量
那一日便会和你的光芒紧紧相连
心中的爱之链
不断重复着 这颗星球的爱之链



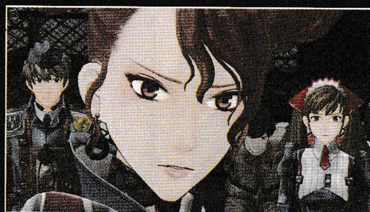
虽然是战争题材，不过游戏清新的画面将《战场的女武神》中的硝烟减到最低，主题曲也没有一丝"战场"的气息，这曲《どんなに远くても》是由长期在纽约居住的女性歌手JUJU所演唱。JUJU在2006年末出道，发表的《奇迹を望むなら…》创下2007年度前半期USEN原唱铃声20万下载的纪录，她声线纯净自然，演唱技巧灵动活泼，又显得张力十足，仿佛一只翩翩起舞的彩蝶般。她在这首歌的发挥中同样出色，歌词也非常贴合游戏的主题。

2 受け继がれる想い

作曲：崎元仁　**作曲：**佐藤大平　**演唱：**井口惠美



游戏中，声优井口惠美所饰演的角色女突击兵罗洁，在战争以前是一名出色的歌手。在家乡被卷入战火中后，她毅然加入军队为保卫祖国而战，在战斗的间隙中，她便时常会低吟这这首曾经最喜欢的歌曲。游戏描述了被卷进战争苦难的人们的各种情感，罗杰的这首歌就是代表了她自己。



3 受け继がれる想い（管弦版）

作曲：崎元仁



熟悉《最终幻想 战略版》、《皇家骑士团》、《最终幻想XII》的玩家听到本作的音乐时一定会猜出它的音乐制作人，没错，就是崎元仁，在本作中他依然拿出了自己表现宏大战争场面的看家本领，各种管弦乐器交织在一起完成了一套宏伟壮大的组曲，再一次完美演绎了这出女武神庇佑下的战争。

4 武士道

作曲／作词：Zeebra・Diori a.k.a. D-Originu　**演唱：**Zeebra

鋭く 研ぎ澄まされた日本刀
まずはぶった切るてめえの煩悩
ボッとしてりゃ浮き世に翻弄
その前に常に己に問答
気にする気もねえぜ论争
気にするヒマねえぜ损伤
肉を切らせて 向かう顶上
俺は本气だぜいつだって No Joke
こいつで胜ち上がる
または 奇迹起こして神县かる
俺は何年 経てど曲げねえぜ信念
一度决めたらばやり通す人间
百战炼磨の剣
胜利あるのみ 天下御免
まさに 澄み渡るような日本晴れ
命落としたとしたって异存はねえ

※この地に生まれ この地に育つ
この地のために この身を焦がす
この身の限り この血を沸かす
この血の滚り すべてを分つ
この地に生まれ この地に育つ
この地のために この身を焦がす
この手を伸ばす 行く手を闭ざすもの
すべていざ吹き飞ばす※

究极の剣术
扱い间违えりゃ超危险物
心技一体
さもなきゃどのみち つくぜ失态
临机应变 战局次第
それが掟 それか战国时代
すべて实战 すべて经验
そこで得たものそれこそ永远
头の固い卓上の理论
シカトで磨く てめえのビジョン
闻く気もねえぜ 外野の言い草
だから重ねた几多の战
半端者なら谛める
俺は てめえの目で见て确かめる
これぞ武士道 通じるイズム
今日も 东の岛に日出づる

（※くり返し）

ジッと见上げた天空睨み
すべてよけるぜ ひらりひらり
右に左に螺旋を描き
天に升る 龙が如く
ジッと见上げた天空睨み
すべてよけるぜ ひらりひらり
右に左に螺旋を描き
天に升る 龙が如く

天に升る 龙が如く
天に升る 龙が如く
天に升る 龙が如く
天に升る 龙が如く

磨得锋利无比的日本刀
首先用来斩断你的烦恼
被这个俗世所捉弄而变得呆笨
在此之前经常自问自答
毫不在意的争论
无暇在意的损伤
斩杀吧 以最高峰为目标
我如果认真起来的话无论何时都 No Joke
凭借这个家伙来获得胜利
再次创造出了不可能的奇迹
我的信念不管历经多少岁月都不会改变
一旦决定了的话就会去实现的人
百战历练的剑
无所畏惧，进发着百战百胜的荣光
简直就是一片万里无云的晴空
即使生命陨落也毫无异议

＊出生于此 成长于此
不惜舍身于这片土地
体内的血液正在沸腾
把这翻滚的血液全部均分
出生于此 成长于此
不惜舍身于这片土地
伸出手去，将那些阻挡了去路的东西
全部打散＊

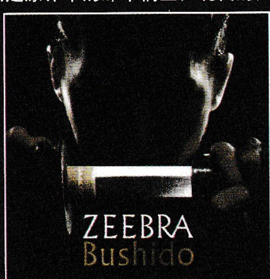
究极的剑术
使用方法不同的超级危险物
心技一体
做不到就会失态
随机应变 观察战局
这已成定律 那或者说是战国时代
所有的实战 所有的经验
在此之中得到的东西才是永恒的
脑内一尘不变的死理论
在确切中磨练你的理想
没有心情去听那些闲言杂语
所以要去进行多次的战斗
半途而废的家伙最好早点放弃
我会让你好好见识一下
这才是真正的武士道精神
太阳今天也是从东方的岛上升起的

（＊重复）

凝神仰望天空
一切都在轻轻地避让
在左右两侧勾画出螺旋
一飞升天 如龙一般
凝神仰望天空
一切都在轻轻地避让
在左右两侧勾画出螺旋
一飞升天 如龙一般

一飞升天 如龙一般
一飞升天 如龙一般
一飞升天 如龙一般
一飞升天 如龙一般

《如龙见参》可以说是一个顶着古代江户背景外壳的现代剧，游戏中充满了各种现代日本的流行元素，桐生依然是原作中的那个桐生，现代的江户豪情和黑帮恩怨依然是游戏的主题，游戏的主题曲也同样充满了时尚的现代气息。演唱者 Zeebra 被日本 Hip Hop 乐坛誉为是日本的“嘻哈天皇”，这位在日本嘻哈乐界拥有指针性地位的歌手曾是 Hip Hop 乐团 King Giddra 的成员，因为出色的创作才华和对音乐的执著迅速成长起来，并通过《真っ昼间》、《I'M STILL NO.1》、《BABY GIRL》等名曲迅速巩固了自己的地位。



5 Heavenly Star

作曲／作词：元气火箭　**演唱：**LUMI

I hear you whispering
surrounded in silence
Blue vibration
I hear the waves singing in the distance
Pure isolation
I smile into the distance
faraway from you
Were in resolution
Im Dreaming, touching,
breathing side by side, yeh
Dive into the sky

Lets get away, fly away
I found the path to paradise
Shining spiral of gold
Take my hand, find our way out

Heavenly stars above
Just believe whats in your heart
No border between us
I can always feel you inside

Where ever we are

I see you, feel you, Im your creation
Ever lasting affection
Lifes an endless spiral going round
Yes, we are in love

Lets get away, fly away
I found the path to paradise
Shining spiral of gold
Take my hand, find our way out

Heavenly stars above
Just believe whats in your heart
No border between us
I can always feel you inside

Where ever we are

Lets get away, fly away
Im feeling raindrops on my face
Sun shines through the clouds
yeh
Rainbow all around us

I spread my wings, fly away
The wind sweeps me off my feet
Blowing me away yeh
Trees whispering to me

Im feeling free now

Lets get away, fly away
I found the path to paradise
Shining spiral of gold
Take my hand, find our way out

Heavenly stars above
Just believe whats in your heart
No border between us
Nothing can divide us

Where ever we are

寂静中我听到你的低语
蔚蓝的震动
在远方我听到了你的歌唱
纯粹的隔绝
我微笑着从远处靠近你
坚毅地
我梦见，我触摸，肩并肩呼吸，yeh
潜入这天空中

让我们离开，飞翔
我发现通往天堂的路径
金色的螺旋闪耀着
拉着我的手，找到我们的出路

天上的星星
就在你的心中
我们没有间隔
我总是在其中感觉到你

无论我们在哪里

我见到你，感觉你，创造你
永远的爱
生命是无尽的螺旋
是的，我们在爱之中

让我们离开，飞翔
我发现通往天堂的路径
金色的螺旋闪耀着
拉着我的手，找到我们的出路

天上的星星
就在你的心中
我们没有间隔
我总是在其中感觉到你

无论我们在哪里

让我们离开，飞翔
我发现通往天堂的路径
金色的螺旋闪耀着
拉着我的手，找到我们的出路

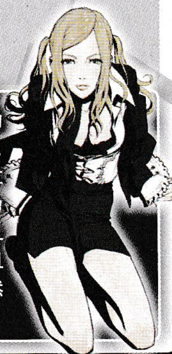
我张开翅膀，飞翔
风在我的脚边滑过
吹拂着送我远去，yeh
树梢都在对我低语

我现在觉得非常自由

让我们离开，飞翔
我发现通往天堂的路径
金色的螺旋闪耀着
拉着我的手，找到我们的出路

天上的星星
就在你的心中
我们没有间隔
我总是在其中感觉到你

无论我们在哪里



这首《Heavenly Star》曾经出现在多个场合，Xbox Live 的卖场、水口哲也的创意游戏《Luminis2》都能听到它的旋律。而它的演唱人员则会让你大吃一惊，元气火箭是一个由多位歌手和艺术家组成的团体，而音乐里的声音为一个 17 岁名为 Lumi 的虚拟歌手所有，她是第一个出生在外太空的少女，并且从未来过地球，而乐团则是在未来三十年后所成立。空灵且极具未来感的电子舞曲再加上一点点的电子摇滚，人们自然乐意去聆听来自“外星少女”对于地球的祝福。

6 心

作曲／作词／演唱：あすなろ

与现在的 RPG 相比起来，《星之海洋》剧情简单通俗，主题歌《心》的曲调也显得更老旧古板，有着典型“少年动画”的感觉。虽然没有太多新鲜刺激的音乐元素，但是让人听后感觉特别舒服，又将我们带进了那个憧憬勇者的时光。あすなろ是来自大阪的一个青年 4 人组合，主唱片山新介的声音十分细嫩有特色。



7 恋するギター のセレナード

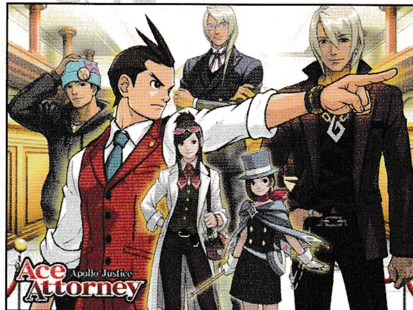
作曲／作词：巧舟　**编曲：**岩垂德行　**演唱：**霜月遥

Sugar, Sugar
O that night, in your embrace.
When you stole away the keys
my heart held on to so tight
Pleasure, Pleasure
But a fleeting melody
It wraps itself around me,
And now through the air I fly
Woh Woh
Burning on in my heart. Fire
Burn my love away. All away
Like a bullet of love. Fire
Take my life away. All away
Guitar, Guitar
Up together to the sky

Sugar，Sugar
腕に 抱かれて
こころのカギは 今 盗まれた
Pleasure，Pleasure
いとしの メロディー
この身をつつみ 今 放たれた
uh uh
胸を焦がす Fire
恋人も 燃える
愛の弾丸よ Fire
いのちまで 奪って
Guitar，Guitar
ふたりは 空へ

Sugar，Sugar
将你拥入怀中
我心的钥匙，现已被你偷走
Pleasure，Pleasure
爱情的旋律
将我包围，现已释放
哦 哦
心急如焚 Fire
恋人也在燃烧
爱情的弹丸哟 Fire
夺去了我的生命
Guitar，Guitar
两人飞向天际

Sugar，Sugar
将你拥入怀中
我心的钥匙，现已被你偷走
Pleasure，Pleasure
爱情的旋律
将我包围，现已释放
哦 哦
心急如焚 Fire
恋人也在燃烧
爱情的弹丸哟 Fire
夺去了我的生命
Guitar，Guitar
两人飞向天际



在 2008 年 4 月 20 日的新宿举办的“逆转裁判 特别法庭 2008”大会中，除了公布系列的新作《逆转检察官》外，还专门举办了一场小型的音乐会，将系列作中出现的名曲重新演奏了一遍，其中还请到了岩垂德行来进行重新编曲。这首《热恋吉他的小夜曲》是在《逆转裁判 4》第三话拉米萝娅演唱的那曲情歌，本次更请到了著名歌姬霜月遥来演唱，让我们终于能够通过耳朵来感受“女神”和她最信赖的钢琴师共同完成的动人小夜曲。

8 大江户战士トノサマンの呗

作曲：巧舟　**编曲：**岩垂德行　**作词：**杉森雅和　**演唱：**リョージ 山本

改造手术の古伤が
うずくネオ・エド からっ风
悪の代官アクダイカーン
GO!GO! 息の根止めるまで
正义の怒りで ぶち杀せ
がぜんヒーローだトノサマン
Fly High！

だけど俺には梦がある

泪 忘れめ歌がある
悪の代官アクダイカーン
GO!GO! 修罗场の乱れ突き
平和を守るぞ ぶち杀せ

悪の代官アクダイカーン
GO!GO! 息の根止めるまで
むろんヒーローだトノサマン
Fly High！

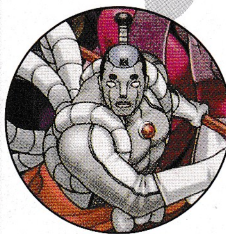
改造手术造成的旧伤是
从悲痛的新江户吹来的风
恶代官怪人
GO|GO| 直到断气为止
用正义之怒杀掉坏人
突然出现的英雄殿下人 Fly High！

但是我有梦想
也有能忘记眼泪的歌
恶代官怪人
GO|GO| 冲入混乱的修罗场
守护和平杀掉坏人

恶代官怪人
GO|GO| 直到断气为止
不愧是英雄殿下人 Fly High！



特摄电视剧实在是日观众们的最爱，惩恶锄奸的英雄永远受欢迎，这位大江户战士则是“《逆转裁判》系列”中真宵丫头最崇拜的电视英雄，她的手机铃声、挂件几乎都是他的形象，当然，还包括那个著名的案件……这曲《大江户战士之歌》一直就给喜爱这个系列的玩家唤留下了根深的印象，这首歌同样充满了无限的勇气及力量，孩子们追求的大概就是这样的英雄气概吧。



9 仆らが忘れていたもの

作曲：阿部公弘　**作词：**新川宗平　**演唱：**初音未来

いつしか仆らは大人になってた
翼さ失ったイカロスのように
飞べない言い译 谁のためのもの？
少年の心には 翼などいらないのに

空 鸟歌
星 命歌
风 希望告ぐ歌
忘れてた勇气か仆の翼さ

大空が仆に教えてくれたこと
瞳そらさずに星を追い续ける心

记忆の地图から消えゆく梦迹
手にした星言叶 零れ落ちてゆく
うつむいていても探し物はない
仆らか欲しのは宇宙を舞う
未来だから

海 母歌
花 大地歌
虹 明日纺ぐ歌
旅立ちの决意が仆の翼さ

航海の果てに仆が见つけたもの
星より大切な星を追い续ける心

大宇宙が仆に教えてくれたこと
信じぬく心 梦あきらめない心

航海の果てに仆が见つけたもの
永久の宝物 生きることの素晴らしさ

星空の下で仆が誓ったこと
世界に一つのかけがえのない约束 Ah
I am alive
I am alive
信じて



不知不觉我们都长大成人
逐渐失去了那伊卡洛斯之翼
在翱翔中无法辨别你我
少年的心以不再需要翅膀

天空是鸟儿的歌
星空是命运的歌
微风是希望的歌
我们的翅膀给予了勇气

天空教会了我很多事
双瞳一直在追溯星辰

记忆中的地图上是那消失的梦中遗迹
星星的话语落在手边
垂下头看着它
我想在宇宙中起舞
在未来起舞

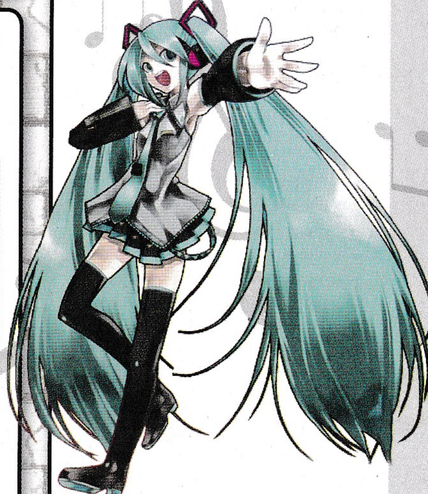
海洋是母亲的歌
花儿是大地的歌
彩虹是明天的歌
张开翅膀坚定地出发

在航路的尽头我看见了
重要的东西是追逐星辰的心

宇宙教会了我很多事
只要有信心，梦一定会实现

在航路的尽头我看见了
那永久的宝物就是最美好的东西

我在星空下发誓
世界中没有什么可以替代它 Ah
I am alive
I am alive
我相信



《鸟之星～ Aerial Planet ～》是一款讲述在遥远行星坠落的主人公靠自力脱险的 AVG 游戏。游戏主题曲的演唱者，是现在大红大紫的虚拟歌手初音未来（初音ミク），这也是她首次给游戏演唱主题曲。

初音未来不同于其他的虚拟偶像，她的歌曲以及其他作品都是通过大家来制作的，因为她仅仅只是一个叫做“VOCALOID2”的语音合成软件，简单说，就是一个输入词和谱就能唱的 AI。这套软件基本原理是通过声优录制基本发音（现在发售的初音未来是由声优藤田咲所提供的原声），使用者设定音调、接续，就可以合成一句话，然后配上背景音乐就可以完成演唱，这个软件对唱歌的表现非常自然，让人听起来感觉到她没有在念歌词，偶像完全由你自己创造。

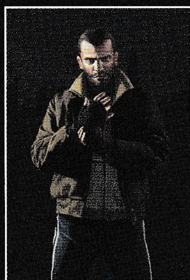
自由城之声

"嘿，你好，欢迎来到美国自由城，在这里你可以放荡无忌，随意主持你自己的正义。"在《横行霸道Ⅳ》的世界里，你可以尽情体会那纯粹的北美风情，服饰、生活方式、语言，当然还有音乐。游戏中完全都是典型的美式音乐，由于是黑帮题材的作品，因此也以非常典型的嘻哈说唱为主。本作同样邀请了很多知名的说唱歌手和音乐团体参与制作，在本期就给大家做一些简单的介绍。至于歌词嘛……由于其中粗口甚多，如果逐一打马赛克排下来的话，估计就没有人能看明白了，为了美观，各位还请见谅。

10 Soviet Connection

作曲： Michael Hunter

这首《Soviet Connection》是本作的主题曲，作曲Michael Hunter还曾经参与《横行霸道 圣安德里亚斯》的音乐制作。俄罗斯小人物尼克乘坐油轮来到向往已久的美国自由城，他在美国的各种地下秩序中摸爬滚打的故事就此展开……整段音乐充满了系列典型的风格，疑云密布、昏暗至极。由于本作的故事背景与俄罗斯有关，曲风中可以听到一丝东欧的韵律，为游戏更加增加了一丝神秘感。《Soviet Connection》就是这样将我们代入《GTA Ⅳ》的世界。



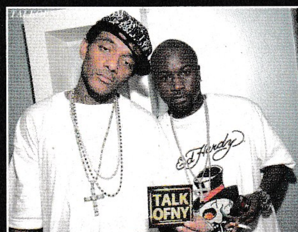
11 Dirty New Yorker

演唱： Mobb Deep



在游戏发售前制作方就透露出本作的自由城实际是以纽约的为原型来塑造的，游戏中也随处可见纽约的街景，包括那个自由女神像。

这首《Dirty New Yorker》的演唱者Mobb Deep，就是由来自纽约的两位天才饶舌手Havoc和Prodigy于1992年组建的以硬核说唱为主的饶舌二人组。两人在上高中时相识，1992年组队投身于饶舌事业，次年首张专辑《Juvenile Hell》发行，内容主要表现了贫穷，毒品交易以及帮派暴力，他们通过饶舌这一形式来表达了他们对这些事情的看法。这张专辑对当时的东海岸说唱乐产生了一些冲击，更让大家很惊奇的是，这张专辑的创作者竟然是两位未成年人。尽管这张专辑没有受到很大关注，但是仍然展示了两位少年饶舌手的实力。随后两人和Loud唱片签约，投身于新专辑的制作，1995年他们的第二张专辑，也是他们的成名之作《The Infamous》发行。这张专辑成为东海岸硬核说唱的代表专辑之一。这首《Dirty New Yorker》通过对纽约街头生活的描述，二人充分展示了各自的饶舌功底，也展示了自己的看家本领。



12 No Fraid A

演唱： Munga

雷鬼乐是一种由斯卡（Ska）和洛克斯代迪（Rock Steady）音乐演变而来的牙买加流行音乐，雷鬼音乐结合了传统非洲节奏，它不仅融合了美国节奏蓝调的抒情曲风，同时还加入了拉丁音乐的热情，歌词多数强调社会、政治及人文的关怀。在游戏中除了饶舌说唱以外，还有一种音乐类型就是它。Munga虽然名气不大，但作为一个雷鬼歌手在本作的表现相当出色。另外游戏中还有一首同样风格的《Stand Up Jamrock》，它的演唱者是被誉为"雷鬼乐之父"的Bob Marley。

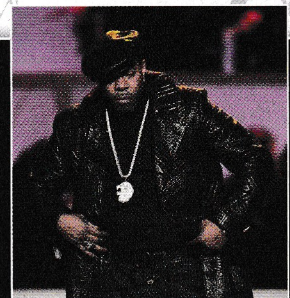


13 Where′s My Money

演唱： Busta Rhymes

出身自美国东岸Leaders Of The New School的Busta Rhymes，出道至今已成为Hip Hop界最受敬重的人物，不管是个人或是由他领军的Flipmode Squad，专辑在销售与排行都有不错的佳绩。

Busta Rhymes一位是牙买加后裔，1972年出生于美国纽约布鲁克林区，12岁随家里搬到纽约长岛的郊区，他在这里长大，也随之认识了当地的一些著名的说唱歌手，对他之后的嘻哈之路有着一定的影响。在他刚满18岁的时候，他和当地的三个伙伴组建了嘻哈组合"Leaders of the New School"，1991年首张专辑《A Future Without a Past》发行。由于专辑中适合跳舞的节奏以及充满机智而已不乏幽默的歌词为他们赢得了一定的人气。之后他们参与了Native Tongues Posse活动，由于Busta的精彩的演唱，让他逐渐积累了一定的人气，也为他的单飞事业打下了基础。1993年他们发行了他们的最后一张专辑《T.I.M.E》后，Busta开始了自己的单飞事业。



1996年通过Elektra唱片发行的首张专辑《The Coming》，融合了雷鬼和嘻哈的风格，成为了这一专辑成功的关键，单曲《Woo-Hah!! Got You All In Check》在英美两国都打入了单曲榜的前十名。虽然Busta Rhymes在专辑中的歌词没有传达出太多深刻的思想，但他造就词句的天才以及操控声线的本领却让听众看到了他最疯狂与激进的天才一面。第二张专辑《When Disaster Strikes》在美国继续着成功。也让Busta成为一名国际巨星。和珍妮·杰克逊合作的单曲《What's It Gonna Be》则继续让他成为了英美两国单曲榜的常客。

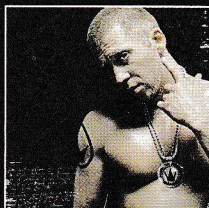


14 Liberty City: The Invasion

演唱：Seryoga



名副其实的自由城之歌，"尼克，你以为这里遍地是黄金？你错了。"演唱者Seryoga的真实姓名是谢尔盖·帕尔霍门科，出生在戈梅利州，他是白俄罗斯的顶尖饶舌歌手。Seryoga生于贫民区，在他逐渐成长的过程中不断经历生活的艰辛，因此他的音乐也逐渐成长为一个独特的风格。他用俄罗斯民间音乐与现代的节奏，再配以激励的歌词呼吁青年。他的第一首单曲《Chyorniy bumer》，以拳击运动为背景，表达了自己对生活苦难的不满与愤慨，他通过自己的演唱得到了听众的广泛认可，同时在俄罗斯星工厂的电视节目，有许多其他新一代的俄罗斯流行音乐都是他创作的。目前Seryoga在德国歌坛发展，相当活跃。



15 Vagabond

演唱：Greenskeepers

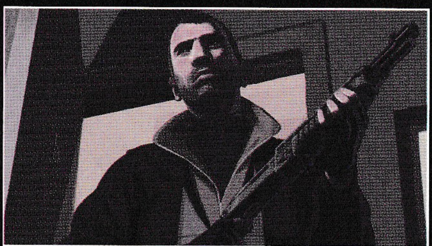
初在自由城打拼的尼克简直就是个流浪汉，这首浩室风格的《Vagabond》像在取笑他一般，展现了他为了谋生不得不在黑与白之间挣扎，展现了他的落魄。

浩室是一种电子音乐类型，是其英文名称House的音译。最早的浩室音乐源自于美国上世纪八十年代初期到中期。House一字是撷自于芝加哥当代知名的舞厅"仓库"(Warehouse)。当时著名的DJ法兰奇·那克勒斯在此播放连续的经典舞曲以及电子音乐合成器的混音舞曲，舞厅的常客就把他的混音作品归纳于浩室类型。



16 Nickname

演唱：Qadir



这首说唱很有意思，"I got a nickname for all my guns, A desert eagle that I call Big Pun"……曲词中不断出现枪支型号与名称，尼克的大名就是这样通过枪支和种种暴力行径在自由城中打响。在这么多年来尼克背负着仇恨与罪恶感，为了复仇，他还是不得不冷漠地用枪来解决问题，在自由城的生活中，忠诚与背叛，希望与失望，愤怒与悲伤，罪恶与虚伪，都是通过枪来传递。《Nickname》就是在这样讲述他的救赎经历。

17 Holy Thursday

演唱：David Axelrod

David Axelrod是1936年出生于洛杉矶，是一个大部分靠自学的天才编曲名家，更是一个得葛莱美奖如喝水般的超级制作人，上世纪年代在洛杉矶Capitol Records曾为灵魂歌手Lou Rawls、萨克斯风大师Cannonball Adderley作曲，他自己也制作过无数经典畅销唱片。他的音乐影响了现在所谓的Trip Hop及Down Tempo音乐。

尽管爵士乐现在已经逐渐渗透到了各个乐迷中间，但大家几乎都在听主流爵士，比如ECM、Blue Note这样很有名气的唱片公司发行的作品，往往许多边缘一点的厂牌的乐手经常被我们忽略了。崛起自上世纪60年代后期的David Axelrod就是经常被忽略的卓越的爵士作曲家和制作人。

与他同时代的伙伴Phil Spector或Brian Wilson一样，Axelrod在当时就已经帮许多爵士、Funk歌手制作出很多张相当重要的专辑作品，而且在同时，他也建立了属于他自己在音乐上特有的作曲和制作风格，是一种类似堆叠的编曲进行的表现方式。精致、典雅，且又具剧场概念的戏剧张力，早已超越了时间上的岁月冲刷。

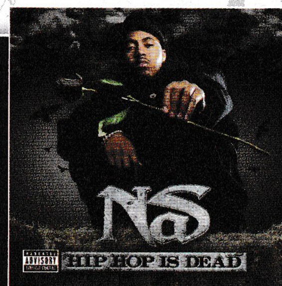
而当许多Hip Hop歌手不断从他的爵士作品中采样时，他也从新一代的创作者身上学到了不少东西。David Axelrod这个名字，就是象征着一种执着于音乐、坚持创作的精神体现。他不因为资深的年事、不因为既有的成就，而局限自己在音乐创作上的可能性。

RockStar选择他的这首老歌，想必也是为了表达对这位老人的无限敬意吧。



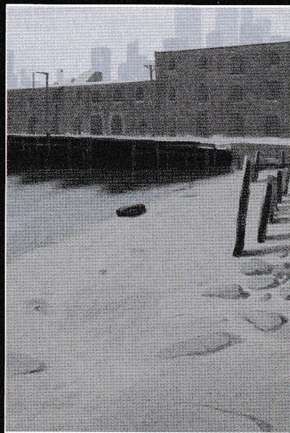
18 War is Necessary

演唱：Nas



Nas是纽约皇后区说唱歌手，来自街头的桂冠诗人，独来独往，不喜欢在专辑中招揽一票哥们，配器也没什么特别的地方，现场表演的动作实在让人提不起精神。2Pac看他不顺眼，Eminem却把他当偶像，Jay-z跟他是死敌，Ja Rule也就伺机拉拢他，和AZ是好兄弟，与Mobb deep惺惺相惜……虽然个头小但却是Hip Hop的巨人。其作品《It was written》和《I can》早被认做是嘻哈界的经典。

在多张畅销专辑推波助澜下，Nas已傲然成为90年代中后期Hip Hop界的中坚分子。但Nas出众的纽约Hip Hop气息深深地吸引着歌迷。Nas在叙事上不见义正词严的拘束感，而是充满着无比真实的敏锐观察。Nas在词藻里惯用的连串粗口，也正勾勒出他自贫穷生活走来的街头风格。在中慢版的节奏里，Nas以他滑溜如Q-Tip的嗓音娓娓道来，却自在得不带一丝压力。



自上世纪90年代中期至今，席卷整个东岸饶舌圈身为爵士界好手OluPara之子，并被美誉为街头诗人的Nas，从他的曲中反射出一场场街头事件与种种社会现象，尤其是1994年发表的首张专辑《Illmatic》，不仅是震撼了整个嘻哈界，乐评的超高赞誉也随之锋涌而来，更在Nas高超的饶舌技巧，丰富且具有诗意的辞藻，配入深受父亲乐曲影响，流畅且精彩的谱出属于自己音乐风格，第二张首周发行便跃居排行冠军的专辑《It Was Written》，更是将这位新生代的饶舌高手之人气拉到了顶点。

戦場のヴァルキュリア



¥14
2008.5
Vol.
28

【游戏议会】
代理人战争发动机——私人军事公司全接触
离经叛道的游戏界奇葩——KUSOGAME纪行
实至名归的尖峰战士——幽灵侦察团深度揭秘

【特别企划】
且听风吟——游戏中五十个难以忘怀的瞬间（下）

【卷尾特辑】
幻想中的物种起源——《最终幻想》生物进化体系

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

游戏·人光盘定价：14.00元
ISBN 7-88578-136-1



本手册随光盘附赠不能单独销售

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

